Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n. 4 - Aprile 1982 - L. 2.500

PERGIOCO



Spedizione in abbonamento postale - gruppo III/70%



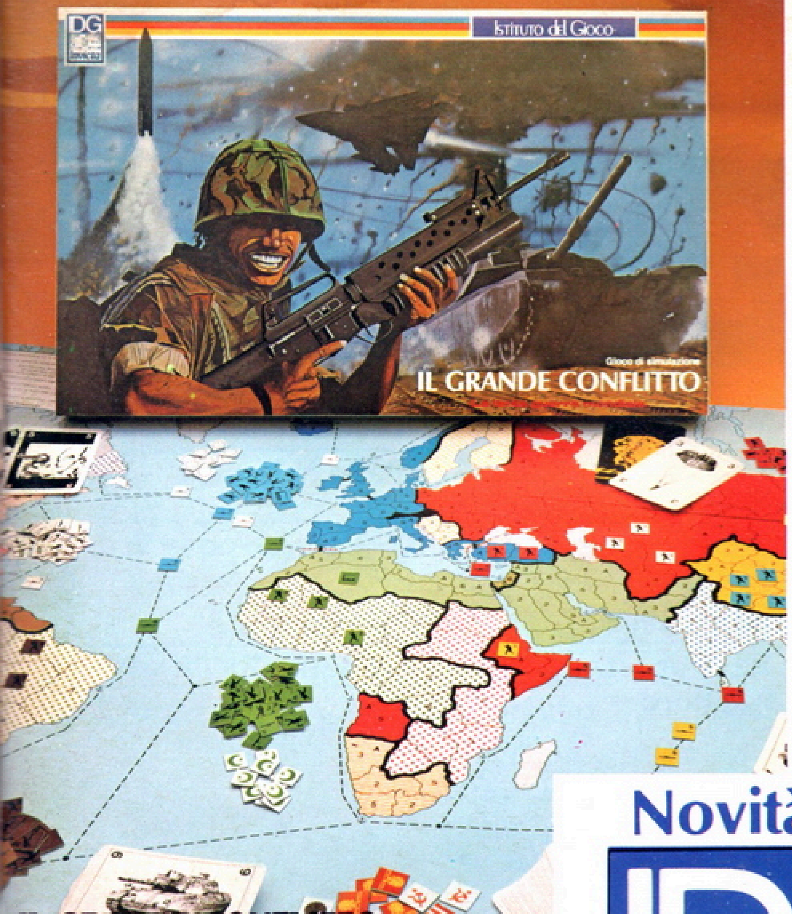
Gusto pulito.

Glen Grant ha il gusto pulito di un whisky di puro malto d'orzo che non è miscelato con altri whisky ed è prodotto, fin dal 1840, in una delle più famose distillerie scozzesi di malto: la Glen Grant Distillery.

Qui, dopo un lungo invecchiamento in botti di rovere, nasce l'esclusivo colore chiaro e l'inconfondibile gusto pulito di Glen Grant.



Glen Grant.
Il gusto pulito del whisky di puro malto d'orzo.



IL GRANDE CONFLITTO Gioco di simulazione per 4-6 giocatori che descrive l'eplosione di una guerra in un mondo che, entro pochi anni potrebbe essere il nostro. Spetta a voi amministrare gli elementi economici, geopolitici, diplomatici e strategici di quello che le generazioni future chiameranno: IL GRANDE CONFLITTO. L. 25.000



PLOP Gioco strategico per 2 scacchisti spiritosi. Il cavallo Bianco muove per primo per sfuggire al "matto" del cavallo Nero. Ad ogni mossa i cavalli lasciano un... "Plop". Vince il giocatore che fa il miglior uso della propria scorta di "Plops". L. 18.000

Novità 1982

IDG Invicta

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO



BASKET
Gioco di simulazione realizzato in collaborazione con la Lega Società Pallacanestro Serie A. Guida i tuoi uomini dalla panchina: "Difesa zona!" "Pressing a tutto campo!" "Forza con il contropiede" "il 10 è in lunetta per i tiri liberi; se segna abbiamo vinto!" L. 19.000



TOP-SECRET Gioco strategico di simulazione bellica per 2-4 giocatori. I giocatori, assunto il comando di un ipotetico Paese, dirigono le operazioni economico - militari conducendo una battaglia per la vittoria della partita. L. 39.000

Rivista di giochi "intelligenti"

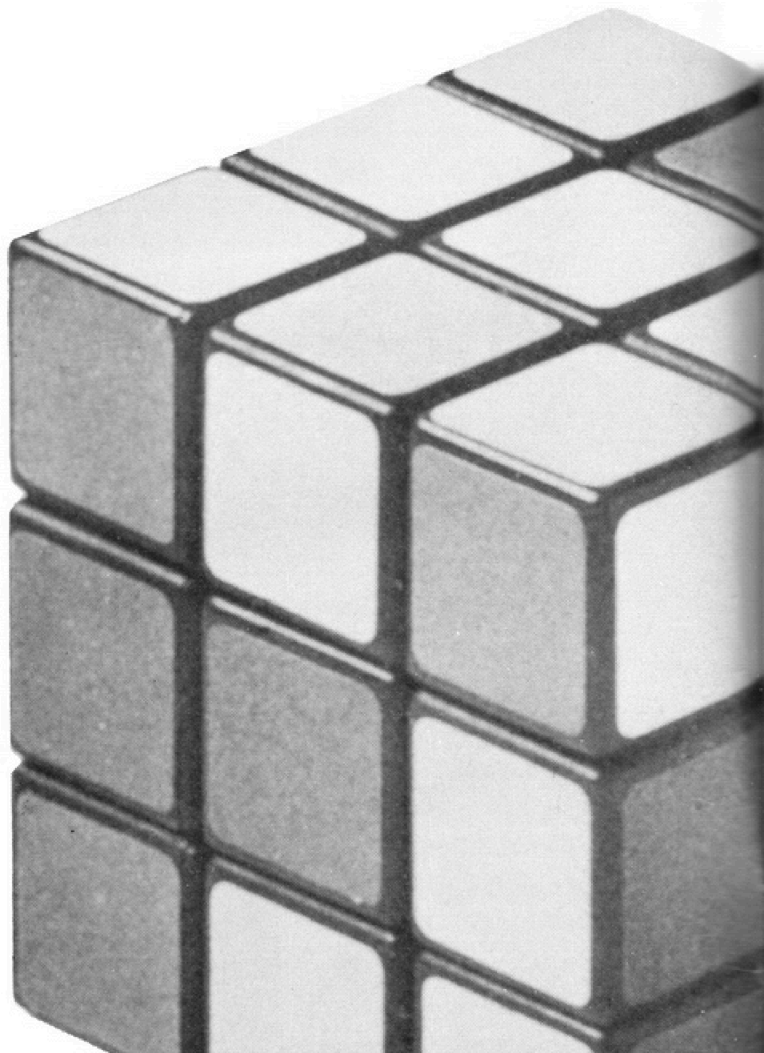
Anno III n. 4 - Aprile 1982 - L. 2.500

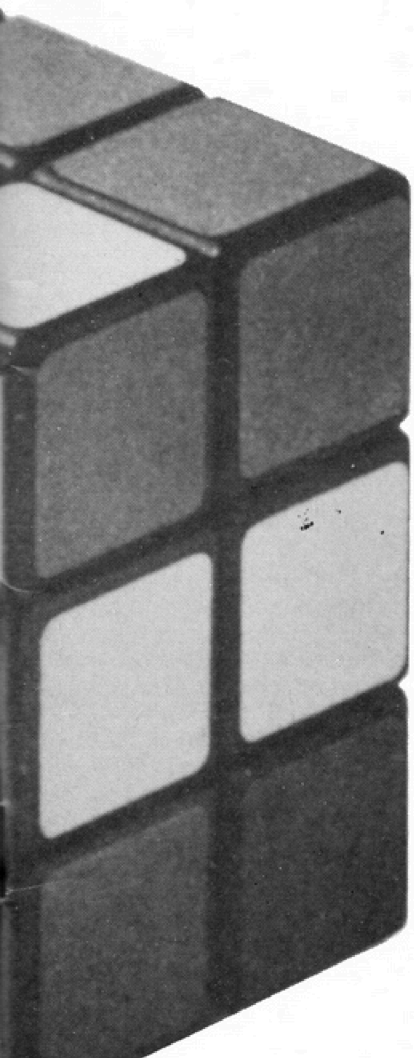
PERGIOCO

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione Amministrazione Abbonamenti:
Pergioco s.r.l.
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Roberto Casalini
Redazione:
Marco Donadoni
Sergio Masini
Jolanda Maggiora
(grafica e segreteria di redazione)
Hanno collaborato a questo numero:
Gaetano Anderloni
Roberto Bonsi
Adolivio Capece
Luciano Cavalli
Pietro Cremona
Giampaolo Dossena
Giovanni Gandini
Marco Iudicello
Paola Jacobbi
Nory Mangili
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Pier Andrea Morolli
Claudio Nardi
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Paolo Romano
Carlo Eugenio Santelia
Marvin Allen Wolfthal
Fotografie:
Beppe Buccafusca
Copertina:
Lupo Mannaro
Abbonamento Annuo:
(12 numeri) L. 25.000
Raccomandato: L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 24 - 20125 MI
Pubblicità:
Mauro Manni
c/o editoriale Fama
via Cenisio 13
Milano
tel. 02/3450041/2
667179
Registrazione Tribunale di Milano nr. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (Bergamo)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio - MI
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE





Nel prossimo numero DOSSIER ELETTRONICI
Giochi giocatori aziende mode manie videogames pocket computer tavolieri

Organo Ufficiale della BEA Backgammon European Association

Il cubo di Rubik gioco del 1981

Il verdetto espresso dai lettori di Pergioco *è netto: con 1334 suffragi su 4072 cartoline pervenute in redazione, il Cubo di Rubik è il gioco dell'anno per il 1981.*

I risultati del nostro referendum hanno confermato la popolarità di cui gode il rompicapo inventato dall'ingegnere di Budapest. Una popolarità già sottolineata dalle cifre: più di un milione di esemplari venduti durante lo scorso anno.

Per il Cubo di Rubik, adesso, arriva il momento dei campionati: quello italiano — a cui Pergioco ha collaborato ma non partecipa —, che si svolge in questi giorni con la partecipazione di molti nostri lettori, e quello mondiale che si terrà in giugno a Budapest.

Al posto d'onore, nella nostra graduatoria, il Master Mind, gioco dell'anno per il 1980, con 411 voti. Terzo, a conferma di un certo conservatorismo — più che giustificato, d'altronde — dei giocatori, un classico per eccellenza come gli scacchi, con 347 voti.

Quarto e quinto due "classici contemporanei", Risiko e Scarabeo, rispettivamente con 312 e 283 voti.

Al sesto posto i boardgame, raggruppati in blocco perché la frammentazione dei titoli non consentiva — a parte il leader del settore, Squad Leader, che ha ricevuto 63 preferenze — di menzionare nessun gioco in particolare.

Dal settimo posto in giù, novità e vecchie conoscenze: i lettori, insomma, hanno valutato con oculatezza e con un pizzico di parsimonia.

Othello è settimo con 242 voti (i boardgame, sesti ne hanno ricevuti 274); il Monopoli ottavo a quota 134; nono, con 94 preferenze, il backgammon. Completa la decina il Brain Trainer, a favore del quale si sono espressi in 91.

Quanto agli altri, non resta che riferire posizioni e voti, rimandando al prossimo anno una verifica sulla loro tenuta: undicesimo Cluedo, voti 87. Dodicesimo Rally, voti 79. Tredicesimo Havannah, voti 72, ex aequo con Formula Uno. Quindicesimo il bridge con 71 voti (ma quanti si sono astenuti dal votare lo scopone scientifico, il poker o il tresette?).

Sedicesimo Radar, voti 32. Diciassettesimo Genius, voti 28. Diciottesimo Diplomacy, voti 23. Diciannovesimo Ra, voti 15. Ventesimo Focus, voti 12. Dopo i magnifici venti, c'è la palude degli "altri": 56 preferenze in tutto, per più di venti titoli.

Per ragioni di spazio, non compaiono su questo numero alcune rubriche tradizionali (backgammon, enigmistica) e alcune classifiche (gara di parole, Master Mind). I lettori le troveranno su Pergioco di maggio.

Da "Lascia o Raddoppia?" a "Dallas" trent'anni di giochi televisivi

LA TV IN CENTO SCATOLE

di Paolo Romano

Giochi da tavolo e trasmissioni di successo: tutto è iniziato con i quiz di Mike Bongiorno. Ora, con le vicende della famiglia Ewing, l'industria del gioco ha scoperto i personaggi dei telefilm

"Executive Producer: Philip Capice". Il primo titolo di coda, di un bel giallo brillante, appare in sovrimpressione e annuncia ai telespettatori la fine dell'ennesimo episodio di *Dallas,* il serial televisivo sui fatti e i misfatti della famiglia Ewing.

Sette volte su dieci lo schermo è interamente occupato da un viso maschile, fisso e immobile per lo stop del nastro magnetico: due occhi azzurro - ghiaccio, un sorriso sorprendentemente simile a quello di Fanfani quando viene intervistato sulla terza via, di quei sorrisi che interessano solo le labbra e che sembrano dire "aspettate e vedrete". È lui, JR Ewing, un classico fra gli eroi negativi, un cattivo in servizio permanente effettivo, quasi da ammirare nella sua turpitudine: mai un cedimento alla più piccola buona azione, neppure un minuto della lunga e operosa giornata che non sia speso a mettere i bastoni fra le ruote a qualcuno.

Oggi il faccione sorridente di JR, sormontato dal cappello da cow-boy a larghe tese senza il quale un texano si sentirebbe nudo, campeggia sul coperchio di una scatola della SPI, Simulation Publications, importata in Italia da Inter Hobby di Firenze: in altre parole, *Dallas* e i suoi personaggi sono diventati gioco. E la casa di New York non è la sola ad essere scesa in campo armata di Ewing: anche la Yaquinto e la Mattel hanno recentemente presentato scatole sullo stesso tema.

Televisione come gioco, dunque. L'equazione non è nuova, e per rendersene conto basta andare a spulciare gli annali della recente storia patria.

Sono le nove di sera del 19 novembre 1955, un sabato: con una trasmissione di prova prende il via *Lascia o Raddoppia,* condotta da un giovanotto di belle speranze appena arrivato dagli Stati Uniti, Mike Bongiorno.

In quel momento la televisione italiana ha solo due anni, anzi meno, se si tien conto del fatto che le trasmissioni regolari datano dal 3 gennaio dell'anno precedente.

È un po' il simbolo dell'Italia così come è uscita dalla guerra: decisa a riprendere il proprio posto fra le potenze occidentali non con le baionette mussoliniane ma grazie alle capacità industriali, ansiosa di lasciarsi alle spalle le ristrettezze dell'immediato dopoguerra e di costruirsi un proprio indigeno mondo di sogni che possa sostituire quello, d'accatto, intravisto dietro il boogie - woogie e la Coca Cola delle truppe di occupazione.

La televisione è anche la fedele interprete del nuovo corso politico della storia nazionale, con una censura che si preoccupa in egual misura di garantire l'ordine sociale e di tutelare la moralità dei cittadini: niente operai che scioperano, niente cosce di ballerine, su tutto un'aria asettica ed edificante.

Mike Bongiorno porta dall'America una nuova forma di spettacolo, il quiz: domande, tante domande sui più svariati argomenti e, per chi riesce a rispondere, un premio che in un battibaleno può trasformare la più comune delle vite quotidiane in una specie di favola. Non è un caso che i premi non siano corrisposti in vile denaro ma in gettoni d'oro: il motivo è burocratico (la Rai non può distribuire carta moneta), ma il risultato è la pioggia di monete d'oro tanto cara all'iconografia delle fiabe, da Collodi ad Andersen.

Pare che in America i quiz abbiano un successo strepitoso: deve essere vero, perché in Italia *Lascia o Raddoppia* provoca una specie di pazzia collettiva, con folle di gente riunite nei bar (gli apparecchi televisivi privati sono ancora pochissimi) e i cinema che, per non perdere gli spettatori, sono costretti a prestare il grande schermo al fratello minore.

"Fu la prima consultazione collettiva di massa, ancora più delle elezioni", dice Oreste del Buono, che insieme a Lietta Tornabuoni ha curato per Mondadori un libro dedicato a trent'anni di cultura televisiva in Italia. *"Il voto, infatti, non ha niente a che vedere con la meritocrazia, mentre il quiz dà alla gente comune, purché sia brava, la possibilità di diventare importante. Per la prima volta, in un paese di laureati come il nostro, si ammetteva che su un certo argomento ne potessero sapere di più i semplici appassionati".*

Al successo del nuovo gioco non erano poi estranei altri due importanti fattori: la semplicità del meccanismo e la personalità del conduttore.

Mike Bongiorno è stato un po' acidamente descritto da Umberto Eco come "un uomo che deve il suo successo al fatto che in ogni atto e in ogni parola del personaggio cui dà vita davanti alle telecamere traspare una mediocrità assoluta." Sarà anche vero, ma è certo che il nostro è bravissimo: riesce a tenere in pugno la trasmissione, a permeare di sé e delle sue espressioni ogni secondo scandito dalla lunga lancetta del cronometro, eppure lascia spazio a personaggi che diventano presto famosi: l'anacronistico dandy Marianini, la Paola Bolognani che sa tutto sul calcio, la tabaccaia Garoppo, il cui seno avrebbe fatto la felicità di Fellini.



Il gioco non è per nulla macchinoso, ma è carico di suspense: i concorrenti rispondono a domande su argomenti scelti da loro stessi e a ogni domanda hanno la possibilità di lasciare, portandosi via quello che hanno vinto, oppure di continuare, raddoppiando la posta in palio ma con il rischio di perdere tutto. Ogni volta si tratta di scegliere fra la cicala e la formica; e il pubblico si appassiona, vuole la cicala, riesce a gioire sia nel caso che il concorrente venga punito per aver voluto sfidare gli dei (che soddisfazione per la prevalente morale piccolo-borghese dell'epoca!), sia nel caso opposto.

Insomma, si trattò di un vero e proprio trionfo, sull'onda del quale una ditta di Milano, che già aveva avuto il merito di introdurre in Italia, prima della guerra, il Monopoli, decise di mettere in commercio un gioco in scatola con lo stesso nome della trasmissione televisiva e funzionante più o meno con lo stesso meccanismo *(vedi scheda a pagina 6)*. "Se il gioco televisivo ha tanto successo", devono aver pensato i dirigenti dell'Editrice Giochi "perché non prolungare questo successo anche a telecamere spente, sui tavoli delle sale da pranzo?"

Fu una buona idea, e rappresentò l'inizio della valanga. Da allora ogni gioco televisivo ebbe, grazie all'azienda milanese, una propria "coda" in scatola: giochi talvolta azzeccati, talaltra meno, indirizzati per lo più al pubblico infantile (il gioco adulto come "recupero del sociale" caro ai nostri tempi era di là da venire), i prodotti dell'Editrice Giochi costituiscono una testimonianza di storia che per essere minore non è tuttavia di scarso interesse. Aprendole oggi, quelle vecchie scatole non soltanto risuscitano antiche glorie, ma anche un'altra Italia, in bilico fra l'artigianato e l'industria.

Prendiamo, a titolo di esempio, i materiali: piccoli pianoforti in legno nei giochi legati a trasmissioni musicali, segnalini sempre in legno e dipinti a mano, una profusione di campanelle, coppe, gettoni in metallo, sciarpe con frange dorate con cui decorare il vincitore, piccoli dischi da sistemare su piccoli grammofoni. Insomma, i bambini potevano ricreare in casa gli studi di Via Teulada o della Fiera di Milano con tutti gli ammennicoli del caso. Il costo del lavoro non era un problema e si preferiva sacrificare le esigenze di una produzione razionale pur di abbagliare il pubblico con la dotazione delle scatole.

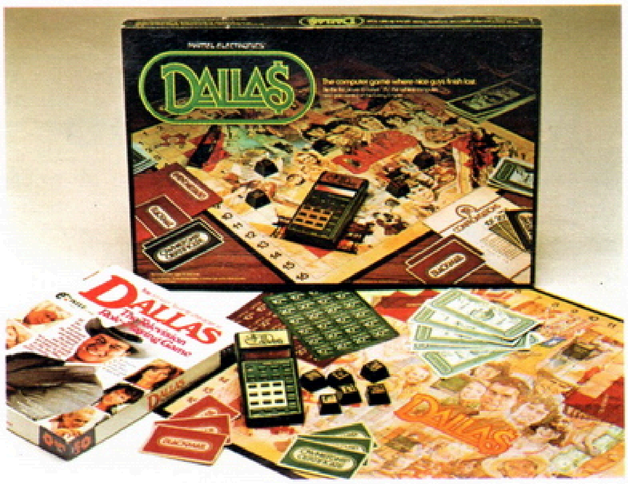
L'Editrice Giochi si presenta puntuale anche agli altri due grandi appuntamenti di quegli anni, quello con il *Musichiere* e quello con le lotterie nazionali basate sulle canzonette.

Il *Musichiere* rappresenta in un certo senso la risposta romana a Lascia o Raddoppia, che va in onda da Milano. La televisione è nata nordista e savoiarda, ha emesso i primi vagiti a Torino (chi non ricorda la famosa Casella Postale 400 alla quale bisognava inviare la corrispondenza?), si è poi spostata nel capoluogo lombardo. Ma il sole, il sole politico che scalda ogni ente statale o parastatale che si rispetti, è a Roma e nel 1957 viene inaugurato il centro di produzione di Via Teulada: una delle prime trasmissioni messa in onda dai nuovi studi è appunto il *Musichiere*.

Lo presenta un "romano de Roma", Mario Riva, un attore comico che può vantare una solida gavetta fatta sui palcoscenici di avanspettacolo di mezza Italia. La ricetta è a base di canzonette: i concorrenti, seduti su poltrone a dondolo, devono riconoscere i motivi appena accennati da una coppia di cantanti, alzarsi di scatto e correre verso una campana; il primo che la suona e indovina vince la manche. Per rendere più agevole la corsettina e dare una vernice sportiva alla trasmissione, la Rai fornisce ai concorrenti le scarpette da ginnastica.

Con il *Musichiere* compare un nuovo personaggio, il presentatore mattatore: tanto Mike Bongiorno è freddo controllato, sempre un po' stupito che la risposta data dal concorrente sia effettivamente quella giusta (cambierà poi con gli anni e con il crescere della popolarità), quanto Mario Riva è beffardo e bonario, pungente e accattivante, sempre comunque al centro della

Dallas: tre giochi per un serial



Il Dallas della SPI è naturalmente un gioco di ruolo. Elemento principale è il Direttore, una specie di Grande Vecchio, un giocatore che non partecipa materialmente alla lotta ma manovra i vari personaggi, inventa e modifica le situazioni, assegna gli obiettivi, mette i bastoni fra le ruote di un giocatore se costui minaccia di diventare troppo potente e di portare la partita a una fine prematura. I nove personaggi principali del serial (Jock, JR, Bobby, Pamela, Sue Ellen, Lucy, Ray Krebbs, Ellie, Cliff Barnes) sono rappresentati da altrettante schede da distribuire ai giocatori che li interpretano. Ciascuno ha propri valori, che riflettono le forze e le debolezze in termini di potere, capacità di persuasione, di coercizione, di seduzione, abilità investigativa, fortuna. Altri cartoncini individuano invece i personaggi minori e le organizzazioni (dai Texas Rangers alle compagnie petrolifere) che i giocatori devono tentare di controllare con le buone o con le cattive, con la persuasione o il ricatto. All'inizio di ogni vicenda, il Direttore stabilisce le condizioni di vittoria; nel libretto di istruzioni sono descritte tre storie già belle e pronte, ma se ne possono creare all'infinito, gli elementi ci sono tutti.

Diverso il gioco della Mattel, un classico da tavoliere in cui i giocatori (sei in tutto) rappresentano Bobby, Pamela, Sue Ellen, Lucy, Ray e Cliff; l'odioso JR è invece un piccolo computer, che governa il gioco, tiene la registrazione dei punti-potere o dei soldi di ciascuno, decide gli scontri, gioca tiri mancini, si batte con i giocatori e osserva con un elettronico sogghigno, soddisfatto, gli altri che si scannano tra loro. Si gioca sopra un tabellone in cui sono riportati i luoghi cari all'epopea degli Ewing: il Southfork Ranch, il Cattleman's Club, i pozzi petroliferi, la raffineria, ecc. Scopo del gioco è acquisire il controllo azionario delle proprietà Ewing, principalmente tramite il ricatto e l'estorsione. Il gioco della Mattel non è ancora disponibile sul mercato italiano, e al momento attuale non possiamo dire se (e quando) arriverà anche da noi, anche se varrebbe la pena di importarlo.

Per quanto riguarda il Dallas della Yaquinto, sappiamo che c'è, e questo è tutto. Probabilmente, ma andiamo per induzione, si tratta di un gioco di ruolo.

p.r.

scena. E non solo: accanto al presentatore fanno la loro comparsa altre due figure, anch'esse destinate a diventare un tormentone di ogni trasmissione televisiva: la valletta e l'ospite d'onore.

La valletta deve possedere tre requisiti essenziali: essere carina, stare zitta ed avere l'aria vagamente da oca. All'ospite d'onore è invece affidato il compito di trasformare il giochino in spettacolo: non importa che sappia ballare, cantare o recitare all'impronta, l'importante è che sia famoso, per gli italiani ancora provinciali degli anni 50 avere a portata di mano Gary Cooper o Anita Ekberg, Anthony Quinn o Marcello Mastroianni è una cosa che fa scalpore.

Mario Riva muore all'apice del successo, nel 1960, in seguito a un trauma cranico riportato in un incidente durante uno spettacolo all'Arena di Verona. Il ricordo della sua trasmissione è affidato, oltre che alla memoria collettiva (ai suoi funerali partecipano 250 mila persone), a una scatola dell'Editrice Giochi: anche qui ci sono le scarpette da tennis, che fanno da segnalini, la campana da suonare, i motivi da indovinare, i gettoni di plastica dorata come premio per il vincitore.

Intanto, nel 1959, era partita *Canzonissima*, una gara fra cantanti e canzoni abbinata a una lotteria nazionale che mette in palio decine di milioni: basta comprare un biglietto, inviare la cartolina con l'apposito tagliando e sperare nella fortuna.

Il successo è strepitoso, forse per la memoria ancestrale di altri giochi d'azzardo, tipo il lotto, cui la televisione fornisce il veicolo adatto a raggiungere tutti: fatto sta che i tre presentatori della trasmissione, Delia Scala, già affermata soubrette, Paolo Panelli e Nino Manfredi, due attori comici, divengono presto popolarissimi.

A questa edizione di *Canzonissima* ne faranno seguito molte altre, magari con un nome diverso e trasmesse in altre fasce orarie: negli anni della contestazione la lotteria perderà addirittura il posto d'onore, la prima serata del sabato, e verrà spostata alla domenica pomeriggio, in ossequio alla nuova cultura dominante che vede nelle canzonette un fatto sovrastrutturale, un oppio per il popolo e in definitiva qualcosa di cui vergognarsi (adesso, in pieno riflusso, la lotteria è tornata al sabato: la Rai è attenta a queste cose).

Già dal 1961, comunque, *Canzonissima* viene travasata in scatola: i giocatori devono comporre brevi ritornelli con schede prestampate, hanno a disposizione un piccolo pianoforte per provare i motivetti, sostengono i regolari gironi eliminatori, disputano la finalissima e alla fine ottengono il premio, un vero biglietto della lotteria che, chissà, potrebbe essere quello buono.

Gli anni si dipanano, sui piccoli schermi sfilano le immagini dei terremoti, delle bombe, dei funerali di Stato per le vittime della strategia della tensione, dell'autunno caldo e degli scandali della Repubblica. Lui, però, c'è sempre: un po' invecchiato ma di professionalità immutata, ogni tanto qualche clamorosa gaffe (ahi, ahi, signora Longari, mi è cascata proprio sulle palle!), ha tenuto testa ai cambiamenti di costume e di mentalità, piace all'Italia laica, abortista e divorzista quanto piaceva all'Italia delle Madonne Pellegrine e delle ballerine coi mutandoni. Stiamo naturalmente parlando di Mike Bongiorno: il *Rischiatutto, La Fiera dei Sogni, Scommettiamo, Flash*, un'altra edizione di *Lascia o Raddoppia* sono state altrettanto tappe di una carriera che per longevità ha pochi riscontri nel mondo dello spettacolo.

"Un successo del genere non stupisce affatto," dice ancora Oreste del Buono, *"perché il meccanismo delle competizioni è eterno. I quiz continuano a essere seguiti anche adesso perché sono rimasti una delle poche occasioni in cui è possibile far uso delle proprie qualità personali per emergere. Per molto tempo è stato di moda parlare male della televisione, e in particolare di Mike Bongiorno, come se fossero una moderna incarnazione del demonio. Per quanto mi riguarda li ho sempre considerati un fenomeno positivo, di importanza straordinaria. Hanno creato un linguaggio di massa — pensate a quanta gente dice "è esatto" —, hanno convinto la gente che tutto può essere cultura, dalle figurine al calcio, dalla gastronomia ai fumetti. Una cosa del genere, in un paese togato come il nostro, è importantissima."*

Anche i dirigenti dell'Editrice Giochi devono pensarla come Oreste del Buono, perché hanno affidato ai giochi di Mike una parte cospicua delle proprie fortune: tutte le trasmissioni che abbiamo citato hanno avuto un corrispettivo in scatola, di maggiore o mi-

Mike: il primo e l'ultimo



Nella scatola di Lascia o Raddoppia sono contenuti: una roulette con 12 numeri, un rullo girevole con 24 materie, 36 carte di risposta, 15 carte degli ospiti, un libretto con 252 domande, un blocchetto di assegni della banca dei quiz, due clessidre, tre dischi per le domande fotografiche. Il gioco si articola in due parti, le domande di qualificazione e quelle in cabina; possono partecipare da due a quattro giocatori, più il presentatore che fa la parte di Bongiorno. Le domande di qualificazione sono in tutto cinque e vertono su tre argomenti: Arte (musica, pittura, scultura, architettura); Cultura (scienze, storia, letteratura, geografia); Spettacolo (teatro, cinema, televisione, sport). Chi risponde a tutte le domande incassa un assegno da 1.200.000 e può lasciare o raddoppiare; se sceglie quest'ultima ipotesi, passa "in cabina", dove il rullo girevole decide la materia sulla quale verrà interrogato. Il concorrente può rispondere in tre modi: materialmente, oppure consegnando un'adeguata carta di risposta (ne riceve cinque all'inizio del turno) oppure ancora producendo una carta dell'ospite, purché questo fantomatico ospite sia esperto nella materia richiesta. In successive manche e successivi lascia o raddoppia si può arrivare a incassare venti milioni: chi per primo perviene a questa cifra, vince.

Bis, per due o più giocatori, si basa invece sulle coppie di oggetti e sui rebus. Sopra un tabellone a 36 spazi, stanno oggetti o frasi uguali a due a due; ogni cartoncino è nascosto alla vista da un altro cartoncino numerato. Sotto il tabellone viene disposto un rebus, assai semplice per la verità: ogni volta che un giocatore individua sul tabellone due oggetti uguali, li prende e mette allo scoperto un pezzetto del rebus sottostante. Vince chi per primo indovina il rebus.

p.r.

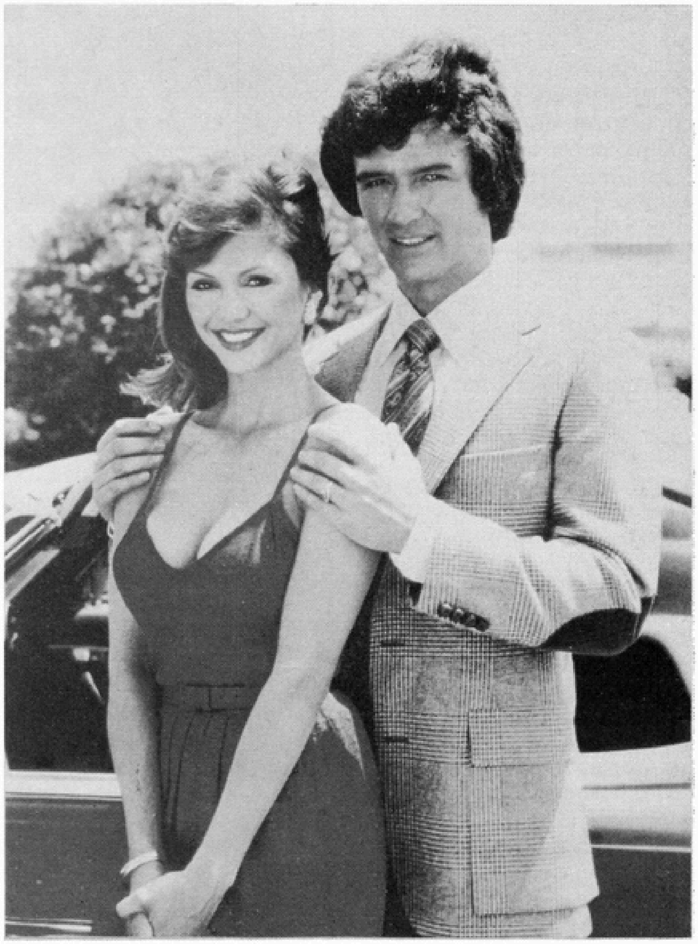
nore fortuna, che ha seguito pedissequamente il gioco originale o che ha dovuto subire vere e proprie rivoluzioni per passare dal video al tavolo.

Prendiamone uno fra i tanti, il *Rischiatutto:* in questo caso l'identificazione è quasi perfetta. C'è un tabellone con le domande (Che cos'è il carapace? Chi ha scritto Zanna Bianca?), c'è la clessidra che segna il tempo, i cicalini prendono il posto dei pulsanti, il direttore di gara ha a disposizione una cartella con le risposte ed un paio di occhiali finti da inforcare: non solo l'agon, insomma, ma anche la mimicry, per dirla con Caillois.

L'ultima fatica del Mike nazionale, e l'ultimo gioco in scatola dell'azienda milanese, è, una volta di più, un segno dei tempi. *Bis* infatti *(vedi scheda a pag. 6)* non è irradiato dalle antenne di stato, ma da un'emittente televisiva privata, anzi da un network, quello di Canale 5. Proprio come *Dallas.* Insomma il cerchio si chiude, i giochi e le trasmissioni che ci arrivano da oltre oceano danno la mano ai prodotti caserecci sulle ceneri del monopolio radiotelevisivo.

I giochi, la televisione, i giocatori, tutti sono un po' più adulti: si possono trasmettere e giocare storie di sesso, potere e denaro senza che nessuno ne resti turbato più che tanto. Anzi, autorevoli psicologi hanno decretato che giochi del genere possono servire egregiamente a scaricare tensioni, rabbie e frustrazioni della vita di tutti i giorni.

Viene da pensare al dottor Manson della *Cittadella* di Cronin, lo sceneggiato che laureò Alberto Lupo attore di successo e dottore in medicina (le mamme lo fermavano per la strada perché andasse a curare i loro bambini malati e fu invitato a un congresso medico): se fossero già esistiti i giochi di ruolo, niente ci avrebbe salvato dai buoni sentimenti e dalle drammatiche amputazioni nel buio di una miniera.



Metti una sera con Bobby e JR

di Paola Jacobbi

Con otto milioni di spettatori, Dallas è il serial più popolare degli ultimi tempi

"Per favore, non telefonatemi la domenica sera dalle sette alle otto, neanche per cose urgentissime." Così dice ad amici e colleghi Giorgio Giacomini, milanese, 35 anni, avvocato. Ogni settimana, a quell'ora, il legale ha un appuntamento improrogabile con "Dallas", uno dei serial di maggior successo importati dagli Stati Uniti.

L'avvocato Giacomini non è solo: il pubblico di questo telefilm ha raggiunto i 17,7 milioni di spettatori l'anno scorso, quando lo trasmetteva la Rai. Adesso che a mandarlo in onda è Canale 5, si superano gli otto milioni di spettatori.

Cos'è "Dallas"? Una saga familiare dei giorni nostri, che si svolge nella città texana e che racconta la vita di una grande famiglia, gli Ewing. Ci sono un padre e una madre, anziani ma lucidi e assennati; un figlio buono, troppo buono e uno cattivo, troppo cattivo, con le rispettive mogli. L'azione si svolge tra il ranch dove gli Ewing dimorano, gli uffici della "Ewing Oil", la compagnia petrolifera di cui sono proprietari, e la città.

Dallas, con i suoi riti sociali, le sue feste, le raccolte di fondi elettorali, i ritrovi notturni e i club per soli uomini, funge da supermercato di situazioni narrative cui gli sceneggiatori attingono in continuazione, per collocarvi i personaggi.

Non è stato difficile trovare i fans di "Dallas": giornalisti, avvocati, operatori economici e addirittura un'assistente universitaria, esperta di storia africana, non perdono un episodio delle vicende della famiglia Ewing. Il genere "serial" dunque, non è solo roba per casalinghe o per ragazzine sdolcinate.

C'è naturalmente anche chi rifiuta di vederlo. Beniamino Placido e Goffredo Fofi, critici cinematografici, dicono *"Non mi capita ai seguirlo"*, oppure: *"Non ho la televisione"*, sottintendendo disinteresse se non addirittura un certo disprezzo nei confronti del programma. Abbiamo sentito anche un assistente universitario raccomanare ai suoi studenti: *"Proibite alla mamma di vederlo"*.

Sarà, ma di fatto sono rimasti in pochi a resistere al fascino tutto americano del telefilm. JR., Sue Ellen, Lucy, Bobby e Pamela Ewing e le loro storie improbabili, assurde, lontanissime da noi, ci sono ormai televisivamente familiari come Mike Bongiorno.

Le malefatte, le disgrazie e le passioni di questi signori tutti sesso - petrolio - potere sono entrate nei salotti insieme alla terza via, alla Polonia e ai racconti di viaggi esotici. Si sono insinuate, ma questo era già più prevedibile, nei tinelli insieme al minestrone e al Milan-Inter.

In Italia, prima che sbarcassero i serial, erano i romanzi sceneggiati a tenere lo scettro dell'ascolto e del massimo gradimento. Solo dopo la nascita delle emittenti private, la Rai ha cominciato a porsi il problema di produrre essa stessa dei telefilm e di trasmettere quelli americani in modo massiccio. Ogni volta che, in precedenza si era tentato di confezionare un prodotto simile, non si era fatto altro che riproporre, spezzettandolo, lo schema del romanzo sceneggiato.

Il teleromanzo all'italiana usava ed usa un linguaggio molto teatrale perché, in genere, la matrice culturale dei nostri sceneggiatori è il palcoscenico, non il cinema. Anche per la tecnica adottata c'è una differenza: in America i telefilm si girano con la macchina da presa, mentre gli esperimenti italiani, tipo "La famiglia Benvenuti" o "Nero Wolfe" sono stati realizzati con la telecamera.

Negli anni '60, inoltre, la Rai era stata un po' scottata dall'insuccesso di certi telefilm, come il "Dr. Kilda-

re", "Bonanza", "Lucy and I". Probabilmente era stato commesso un errore nella scelta della fascia di programmazione. Questi telefilm venivano trasmessi in prima serata, trattati come i teleromanzi di divulgazione di classici della letteratura tipo "I promessi sposi" o "I fratelli Karamazov". Quando si sono cominciati a mandare in onda "Happy Days" e "Furia" tra le diciotto e le diciannove, è scoppiata la telefilm-mania.

"C'è poi da tenere presente — dice Francesco Casetti, docente alla Scuola Superiore di Comunicazioni Sociali dell'Università Cattolica di Milano — *che fino agli anni '60 il tipo d'ascolto televisivo era molto attento, quasi ritualistico. Per questo il telefilm non poteva funzionare. La gente preferiva sentirsi protagonista del quiz o del varietà un po' casereccio oppure immergersi nel grande film o nello sceneggiato."*

Oggi il tipo di ascolto televisivo è cambiato. Si entra in casa, si accende l'apparecchio come per un riflesso condizionato, e si tengono voci e immagini come sottofondo ad altre attività. *"Lo spettatore è più distratto* — prosegue Casetti — *ed è per questo che il meccanismo conciso e rapido del telefilm ha tanto successo. È un tipo di programma cibernetico, che procede secondo un ritmo molto simile a quello delle strip, dei fumetti. Gli sceneggiati invece, e per sceneggiati possiamo intendere anche le telenovelas brasiliane, tipo "La schiava Isaura", hanno tempi e modi narrativi molto simili a quelli del racconto orale, fatto davanti al fuoco".*

Secondo Marcello Flores, docente all'Università di Trieste, che va spesso negli Stati Uniti, il segreto del successo di "Dallas" in Italia, anche presso un pubblico di cultura media-universitaria, si spiega facilmente. Gli intellettuali, quando non snobbano la televisione, ammirano il prodotto ben confezionato, che sa proporre situazioni avvincenti e molti colpi di scena.

"In genere però — dice Flores — *agiscono dei meccanismi, se non di identificazione, di proiezione dei desideri. Per gli americani, il Texas è il luogo dell'avventura per antonomasia. A Dallas può ancora capitare, al giovane furbo e intraprendente, di diventare ricco come gli Ewing. Il grande sogno americano continua, si perpetua attraverso i serial".*

Il microcosmo di "Dallas" non ha niente a che vedere con i piccoli mondi idilliaci, tutti zucchero, miele e inevitabile "happy end", a cui la letteratura rosa ci aveva abituati. È una giungla in cui il cattivo vince sempre: quando JR rischiò di restare ucciso da una pallottola vendicatrice, ci si aspettava una sorta di catarsi. Il malvagio sarebbe stato punito e i buoni avrebbero trionfato.

Tutto, invece, si è risolto in fretta e JR se l'è cavata con pochi giorni d'ospedale. Nello spietato mondo di Dallas, i personaggi non sono certo eroi senza macchia e senza paura, e non si può neanche dire che il vecchio giochetto dei buoni e dei cattivi funzioni alla perfezione. Il saggio Bobby rischia di diventare cattivo, inebriandosi di potere, e Sue Ellen, che il pubblico compiange per decine di puntate, si rivela più avanti tanto arrivista quanto il suo perfido marito. *"In verità* — dice Flores — *ad ogni episodio che passa, questi personaggi tendono a mostrarsi, tutti, sempre più corrotti e infami. Le figure femminili di solito però si salvano dall'imbarbarimento generale. Sono donne forti e positive e quando combinano una cattiveria, lo fanno perché vi sono costrette. Gli autori cercano di dimostrarci che, in una società in cui il potere e il denaro sono i valori dominanti, chi vuol sopravvivere, deve farsi strada con le unghie".*

Come negli Stati Uniti, anche in Italia ci si può fare ogni settimana una bella scorpacciata di cattiveria. Certo è ben difficile per noi europei, pigri e malinconici, identificarci in figure decise e monolitiche come quelle di "Dallas" oppure in quelle avventurose di altri telefilm, che più che trasmettere indicazioni di comportamento, propongono azione e svago.

"Il pubblico non è più così ingenuo da identificarsi pari pari in un personaggio piuttosto che in un altro — dice Francesco Casetti, — *Ci si immedesima nella macchina da presa, nella logica del racconto, nella volontà di potenza della messa in scena di un mondo possibile. Il vero motivo per cui la gente continuerà ad appassionarsi ai telefilm è che la televisione verrà sempre più vissuta come uno schermo di video - game dalle infinite risorse. E il telefilm sarà una di queste".*

Flores crede che il fenomeno serial sia destinato ad allargarsi in Italia come in America, e che i fruitori di telefilm aumenteranno sicuramente. *"A meno che* — aggiunge — *i nuovi kolossal della Rai, "Marco Polo", "Verdi" e simili che si preannunciano, non li sconfiggano".*

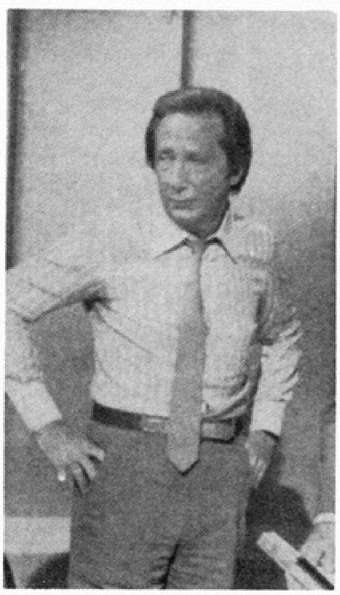
Sulla scia del successo di "Dallas" sono già in arrivo dagli States, altri serial. "Dinasty", prodotto dalla ABC, concorrente della CBS che è la rete che ha inventato "Dallas", è un'altra vicenda di amore e denaro. Anch'essa è incentrata intorno all'ossessivo tema della ricchezza petrolifera. Ci sarà da divertirsi, pardon, da incattivirsi!

Il "signor quiz"

intervista a Mike Bongiorno

di Roberto Casalini

La televisione è nata con lui. E ancora oggi, le sue trasmissioni superano i venti milioni di spettatori. Vediamo il perché



"Gli abbonati alla tv erano centomila. Poi venne 'Lascia o raddoppia?', e in tre anni diventarono un milione". La dichiarazione è datata 1958. Già da allora, Mike Bongiorno è consapevole di essere "l'uomo del quiz".

Dal 1955, quando viene trasmessa la prima puntata di 'Lascia o raddoppia?', a oggi sono trascorsi ventisette anni, e il Signor Mike è ancora sulla cresta dell'onda: "Flash", la sua trasmissione televisiva più recente, ha superato i ventidue milioni di ascoltatori, e "Bis", il quiz delle dodici da lui inventato per Canale 5, ha due milioni di spettatori: una cifra di tutto rispetto per un'emittente privata e in un simile orario.

Il quiz, questo genere particolare di gioco-spettacolo, sembra dunque godere di un'eterna giovinezza. Abbiamo chiesto a Bongiorno come è nato e quali sono le ragioni della sua popolarità.

Bongiorno, lei è diventato famoso con i quiz. Come ha esordito?

"La mia prima trasmissione di quiz l'ho fatta a New York, nel 1948, per la Whom, che era l'emittente del giornale "Il Progresso Italo-Americano". Si tratta-

va di un quiz basato su motivi musicali, il titolo era "Pastavivo" e i concorrenti, rispondendo alle domande, vincevano cassette di maccheroni. Alla trasmissione partecipavano anche ospiti d'onore che venivano dall'Italia: Gino Bechi, Luciano Tajoli. Una volta venne anche un cantante piuttosto popolare in quel periodo: si chiamava Nino D'Aurelio e portava con sè il figlio, un bambinetto che in seguito sarebbe diventato famoso con il nome di Johnny Dorelli".

Il 26 novembre 1955 debutta "Lascia o raddoppia?". Come ha avuto l'idea di questa trasmissione che è entrata nella leggenda televisiva?

"Mi sono ispirato all'America, dove era popolarissimo un quiz che si chiamava "La domanda da 64 mila dollari".

Quando il direttore generale di allora, Pugliese, mi chiese se avevo qualche idea, feci questa proposta. La accettò, ma con molte perplessità: secondo lui l'Italia era un paese che aveva la polemica nel sangue, e un programma simile avrebbe suscitato un gran vespaio.

Così, invece che a Roma, la trasmissione venne realizzata in periferia, a Milano, in modo che la direzione della Rai fosse coinvolta il meno possibile. Fu un successo clamoroso, che durò per anni. Il meccanismo di "Lascia o raddoppia" era semplice: ai concorrenti venivano rivolte domande su argomenti scelti da loro stessi, con trenta secondi di tempo per la risposta. Il premio consisteva in gettoni d'oro e partiva da 2.500 lire, ma poteva arrivare, con il sistema dei raddoppi, sino a cinque milioni".

Le polemiche pronosticate dai dirigenti Rai arrivarono puntuali con il caso Degoli. Ce lo può rievocare?

"Il 'caso del controfagotto', come lo battezzò la stampa di allora, si verificò con il professor Lando Degoli, che insegnava matematica a Carpi. Degoli si presentò per l'opera lirica, e gli venne rivolta la domanda: 'Il controfagotto fu mai usato da Verdi nelle sue partiture?'. Lui rispose di sì, nel 'Falstaff', e noi so-



Mike Bongiorno, ancora molto giovane, in una puntata di "Lascia o Raddoppia" assieme a una delle concorrenti più popolari della trasmissione: Paola Bolognani, detta la leonessa di Pordenone, esperta in calcio.

Un attico abbronzato

di Giovanni Gandini

Una via fra velodromi e condottieri, un Alcuino che incontrò Carlomagno a Parma e le strade infinite del Sempione. Una casa scodellata-rossa un po' bruciacchiata, come i croccanti alla fiera o la cicerchiata di mia zia Dina portata da Roccasecca. Il Giovanni isolano in cui ha sede l'attico di Mike Bongiorno (Salerno 1210 - Roma 1298) "fu medico di Federico II, consigliere di Manfredi e poi di Corradino, e nemico acerrimo degli Angioini. Dopo i Vespri (nella preparazione dei quali la leggenda gli attribuisce una parte importante) servì gli Aragonesi".

E questo è il primo "quis" con la esse, tanto perché l'avevo promesso al portinaio del numero 10 che si batteva, certissimo, per un qualche personaggio dell'800 e perché la gente impari a conoscere la via in cui abita, un po' di curiosità un po' di pettegolezzi magari dal lattaio di fronte. Dove abitiamo? Guardiamo subito Canale 5 e aspettiamo che ce lo dica il Signor Mike.

Se una casa va giudicata dalle retrovie, controguardarobe, controcucine, bagnetti di servizio con le calze umide, cortesia delle fantesche, l'attico di Bongiorno è perfetto, direi casalingo; ci staremo bene, più che bene, perché nell'attesa viene servito un buon caffè e un whisky. Ma bisogna rispettare le regole, rifiutare il whisky panciuto avvolto in cotillon di lenci viola (lì dentro si nasconde un infernale Chivas Regal) e chiedere marche semplici, amate da chi sa bere. Allora la casa si distende, la bottiglia del JB compare e i discorsi di attesa si fanno subito più sereni, trasparenti.

Una casa accogliente che sa aspettare chi fa il pisolino dopo mangiato e intanto guarda la terrazza con la lampada verde che sbatte la luce per terra. Blondie, il cagnino sulla poltrona, aspetta i bambini, di fianco a gradini di peluche color certosino, dietro a un ovale metti tipo Tiepolo sotto cui navigano miniature confuse, forse perfino un Napoleoncino. Un cagnino dagli occhi umidi spauriti che fissa un Minguzzi - Capodanno '82 e un Picasso 165/250. Sugli scaffali i classici dell'Arte Rizzoli (serie completa), tre Portolani in alto a sinistra, il Dizionario delle Opere e dei Personaggi Bompiani. Sul tavolo Wolinski, la Bretecher, Casa Vogue, un Dova nero del povero Russoli. Una porta in metallo anodizzato mette di là. Di là da una parte, perché dall'altra, mentre Mike parla lontano al telefono, attraverso lunghi cunicoli rasati e comparti, oltre i fiori di anniversario, oltre il salotto buono, ci sono corridoi di naif uno per l'altro, il bellissimo cagnone di Buzzati sdraiato in mezzo a una piazza da teatrino, Brindisi, Miro, una strada scompagnata di Swann della Nuova Biblioteca Einaudi, la salle à manger, un Giuseppe Signorini Vescovo e una cucina impeccabile, quasi finta, con il freezer che sembra un trumeau parmigiano in legno e perspex.

Mike Bongiorno è simpatico, offre casa e bevande a sconosciuti, parla svelto come un videogame, ha la testa grossa, abbronzatura classica, pantaloni di velluto a coste marroni, camicia scozzese del Vermont, giubbonetto rosso. Parla gentile, fuma il sigaro raccontato in Sorrisi e Canzoni, va di là torna di qui, torna di là. Intanto arrivano Miki e Nicolò, krunch! Blondie fa festa e salta dalla poltrona, ciao Blondie! Accompagnati da un'attenta nurse piemontese di Riva del Garda, Miki 9 anni e Nicolò 5 scompaiono dietro la porta anodizzata, intravedo degli Snoopy incollati. "Ne volete?", "Di Topolino ne hai?". Ahimè, i miei Topolino sono troppo antichi, sbrecciati, ne vedo in camera loro una pigna di buone annate, collezionate come in biblioteca. "Vi manderò quel che posso...".

Gioco a scacchi, dice Mike, da molti anni, solo a scacchi, le carte pochissimo, con i miei figli? Faccio sempre il gioco - della - scatola, quelli che si vendono e che faccio alla tv... ci divertiamo a controllarli insieme... Austero e "factotem" di se stesso Mike Bongiorno è una roccia professionale, nessuna grinza, nessuna sbavatura. Un autoritratto in "quis".

stenemmo che invece si trattava del 'Don Carlos'. Avevamo torto, e successe il finimondo: l'indomani tutti i giornali si interessavano al caso. A me non dispiacque, perchè per la trasmissione significava pubblicità, ma alla Rai mantennero un silenzio rigoroso sull'autore della domanda. Era il critico Confalonieri, che scriveva anche sul Corriere della Sera, e temeva di rovinarsi la carriera".

Oltre che in tv, lavorava anche per la radio?

"Certo. Il pubblico più consistente, nei primi anni, era proprio quello della radio. Nel 1956 iniziai un programma, "Il motivo in maschera", che consisteva nell'indovinare una canzone mascherata. Ebbe otto milioni di ascoltatori e durò tre anni. Per la radio ho fatto molte trasmissioni sino al 1970: ogni anno o quasi si cambiava programma, e questo è stato un errore, perchè abbiamo sciupato molte buone idee senza utilizzarle a fondo. Ce ne rendiamo conto soprattutto oggi che le idee originali scarseggiano".

Dopo "Lascia o raddoppia?", quali sono stati i suoi più grandi successi?

"Senza dubbio "Campanile Sera" e, soprattutto, "Rischiatutto", la mia trasmissione più popolare in assoluto. "Campanile Sera", che partì agli inizi degli anni Sessanta, ebbe successo perchè l'Italia, nonostante tutto, è un paese molto sciovinista, dove l'orgoglio di campanile è ancora vivo. "Rischiatutto", che è del 1971, inaugurò una nuova era nel telequiz: la gente era stanca delle solite domande e risposte, e qui si trovò di fronte a tabelloni elettronici, diapositive, filmini da un minuto che condensavano un film, una commedia, un avvenimento. Il quiz accentuava l'elemento spettacolare".

Come nascono le sue trasmissioni?

"In linea di massima, ogni gioco si ispira a quello precedente, e tutti si rifanno al modello americano. Quando torno in America e mi capita di guardare la televisione, vedo che ci sono quiz che proseguono da vent'anni. Ecco, io arrivavo dall'America e ho importato quel modello: in un certo senso, ho brillato di luce riflessa. Ho reso popolare un tipo di quiz diverso da quello all'italiana, che è piuttosto legato all'indovinello, al gioco di parole. Il mio segreto, però, è stato di non copiare l'America, di cercare di adattare il quiz ai gusti del pubblico italiano. Tutti i quiz che sono venuti dopo di me, ispirati dalla a alla zeta alle trasmissioni americane, hanno fatto fiasco. E poi, io ho una mia teoria sul pubblico".

Ce la vuole spiegare?

"Nel quiz c'è un meccanismo di identificazione, come nel Totocalcio. Il pubblicosi immedesimasia con la struttura della trasmissione che con le vicende dei personaggi. E allora bisogna fare attenzione: le domande non devono essere tali da frustrare la gente, da escluderla, i concorrenti devono essere personaggi che fanno spettacolo".

Tutto costruito, quindi.

"Per forza. Mi fa ridere la gente che dice che il Mike Bongiorno è l'uomo delle domandine. L'uomo delle domandine col cavolo! Quando vado in onda, per me il programma è già finito, e io ci ho lavorato per mesi inventandolo, organizzandolo, preparandolo. Ora come ora, per esempio, penso ai programmi che farò nel 1985".

Tutto costruito, d'accordo. Ma come?

"Per le mie trasmissioni, i momenti essenziali sono due: le domande e le regole del gioco, e la selezione dei concorrenti. Una volta stabilito come sarà il programma, delle domande si occupa Ludovico Peregrini, il "Signor No", che è il mio braccio destro. Le domande e gli argomenti devono essere scelti in modo da provocare adesione, partecipazione. Quanto alla selezione dei concorrenti, è anch'essa molto laboriosa, e avviene in tre fasi: a livello regionale innanzitutto, dove si effettua la prima cernita; a Milano in secondo luogo, per individuare i concorrenti più preparati. La terza e ultima selezione la effettuo io in persona, per scegliere le persone che possono rendere di più davanti alle telecamere. Come vede, le mie trasmissioni sono tutt'altro che istintive".

Pinocchio e Garibaldi le due birbe

di Giovanni Gandini

Pisolino ogni tanto si addormenta, la mano gli casca sulla Rosa dei Venti e la fa ruotare spingendo l'Est in alto dove c'era il Nord, un mondo nuovo che comincia da novanta gradi (vedi numero precedente n. 3 marzo 1982).

Qualche altra volta la testa gli ciondola proprio in mezzo a una tavola rotonda, fra dei signori che parlano di Pinocchio. È accaduto recentemente a Torino, in un largo e fondo Corso Tassoni, durante una mostra-convegno organizzata da un signore molto gentile che si chiama Serenellini. E c'erano il signor Ronfani che aveva recentemente incontrato Pinocchio a Parigi e diceva "pour cause" e "trompe l'oeil", il signor Tempesti impegnato a spiegare che Pinocchio l'era bell'e morto al sedicesimo capitolo e che il Paggi editore lo minacciava perché andasse avanti con la storia; e la signora Aristarco, una signora molto simpatica, che ci ha mostrato un grazioso film disneyano del russo Babicenko (si scrive così?) dove alla fine, con garbo, Pinocchio prende coscienza e con gli altri Pinocchi sconfigge Mangiafuoco (o che il Mangiafuoco non gli era una pasta d'uomo che scuce pure cinque zecchini d'oro?). E tutti parlavano di una chiave sostenendo che il problema l'è proprio lì e io questa chiave non me la ricordavo e adesso mi tocca rileggere il bel libro di Manganelli (*Pinocchio: un libro parallelo*, Einaudi, L. 5.000).



A me, cari ragazzi, sarebbe piaciuto parlare di Pinocchio pupazzo di legno verniciato di rosso come Garibaldi, di queste due birbe che tante ne hanno combinate insieme. Uno muore l'altro nasce, uno è ferito a una gamba e l'altro perde un piede, il cibreino di pernici - lucertole e uva paradisa è un piatto noto sia all'osteria del Gambero Rosso che sul Rio Paranà; Geppetto trova la cassa con le candele e Garibaldi le fabbrica a Caprera.

Giuseppe, Giuseppino, Pino, Pinocchio, Pinocchio Garibaldi. Chi dice che Garibaldi non avesse un poncho di mollica di pane? E che il naso non gli si allungasse quando diceva "obbedisco"? Di quali altri super Teddy Bear ci è stata generosa la storia? Solo che Garibaldi muore e Pinocchio no. Lui continua a correre come una lepre e come un cavallino berbero mentre il Nuovo Bambino (un mio titolo per la Milano Libri Edizioni) acquista immediatamente il pacchetto di maggioranza del Paese dei Balocchi e il controllo dell'Acchiappacitrulli.

E lì, ciondolando sulla tavola rotonda c'era Brueghel il Vecchio che dipingeva proprio il Paese dei Balocchi: "branchi di monelli da per tutto: chi giocava alle noci, chi alle piastrelle, chi alla palla, chi andava in velocipede, chi sopra un cavallino di legno; questi facevano a mosca cieca, quegli altri si rincorrevano, altri, vestiti da pagliacci, mangiavano la stoppa accesa; chi recitava, chi cantava, chi faceva i salti mortali, chi si divertiva a camminare con le mani in terra e con le gambe in aria; chi mandava il cerchio, chi passeggiava vestito da generale con l'elmo di foglio e lo squadrone di cartapesta; chi rideva, chi urlava, chi chiamava, chi batteva le mani, chi fischiava, chi rifaceva il verso della gallina quando ha fatto l'uovo: insomma un tal pandemonio, un tal passeraio, un tal baccano indiavolato da doversi mettere il cotone negli orecchi per non rimanere assorditi".

Ma quale sarà il gioco segreto di *tutti* i personaggi del libro? E quanti sono *tutti* i personaggi? Solo di animali parlanti una trentina. Ecco, il primo gioco è quello di contarli. Il secondo di affibbiare un gioco a ognuno di essi. Il terzo quello di scoprire, o farsi dire dal signor Tempesti o dal povero Collodi Nipote, a cosa giocava il Collodi, che giocava sempre e perdeva mica male, tanto che il Paggi gli allungava la grana affinché lui scrivesse ancora del burattino.

Geppetto? Non giocava a niente, al massimo a qualche "Che cosa apparirà?" di vecchie Settimane Enigmistiche trovate nella pancia del Pescecane. La Fatina, il Corvo, il Grillo e la Civetta all'Ancien Jeu de l'Ombre o a cupi Bifronti. Il Gatto e la Volpe, un tempo abili a Backgammon, ora tirano sera infreddoliti non alle Tre Tavolette come tutti penserebbero, ma a Cavarsi in Camicia. L'Omino di burro, il Giudice Scimmione, il Pescatore Verde e il Pappagallo spelacchiato a Poker o Telesina. Mangiafuoco gioca a Risiko con Arlecchino, Mastro Ciliegia a Carambola e Bazzica con Lucignolo (mentre il Pulcino tiene di conto). Le Faine prediligono le lunghe serate agli War-Games, in compagnia del Granchio e del Serpente che si diverte a scoppiare ad ogni carro armato distrutto. La Lumaca possiede gli ultimissimi Video Games portatili arrivati freschi dagli Stati Uniti.

Pinocchio, a parte lo sci, adora il Lego e Sbarazzino. Coraggio, consultate "A che gioco si gioca?", le guide dell'Espresso, la collezione completa di "Pergioco" e sistemate *tutti* i personaggi di Pinocchio. Gara open per tutte le età, Coppa Pisolino.

Un gioco inedito in esclusiva per i nostri lettori

MOON
LA QUINTA LUNA

Al centro della rivista troverete il tavoliere di "Moon": si tratta di un gioco di posizione a informazione completa, una sorta di antidomino ispirato ai quadrati greco-latini

Il gioco-regalo di questo mese trae lo spunto da uno dei più stimolanti capitoli della matematica ricreativa: i quadrati greco-latini.

Per capire cosa siano queste singolari griglie è bene fornire prima una definizione di quadrato latino: un quadrato latino di ordine N è definito come un quadrato di dimensioni N×N, in cui le N^2 caselle sono occupate da N simboli diversi disposti in modo tale che ogni simbolo si presenta esattamente una volta in ogni riga e una volta in ogni colonna.

Se ora disponiamo di due quadrati latini dello stesso ordine e con gli stessi simboli, ma diversi e tali che, una volta sovrapposti, ci troveremo di fronte a due quadrati latini fra loro ortogonali mentre il risultato della loro sovrapposizione sarà un quadrato greco-latino.

Leonardo Eulero, il grande matematico svizzero, si occupò a lungo di questo argomento pur ritenendolo di poca utilità. Intorno al 1920 però Sir Ronald Fisher dimostrò come i quadrati latini e greco-latini potessero essere usati nella ricerca agricola. I quadrati greco-latini sono ora ampiamente usati per progettare esperimenti in biologia e medicina.

Fatta questa premessa, passiamo al gioco, che si chiama "Moon, la quinta luna".

LE REGOLE DI MOON

Natura del gioco

"Moon, la quinta Luna" è un gioco di posizione a informazione completa e può essere considerato una sorta di antidominio. Lo spunto è fornito dai quadrati greco-latini. Il gioco presenta cinque differenti versioni:

1) versione base per 2 giocatori;
2) versione base per 4 giocatori;
3) versione avanzata per 2 giocatori;
4) versione avanzata per 4 giocatori;
5) solitario.

Costruzione del gioco

Si tratta semplicemente di ritagliare la scacchiera e il quadrato di 25 tessere, incollarli su cartoncino e quindi ritagliare una a una le 25 tessere.

Gioco base per 2 giocatori

Dopo aver mescolato e fatto alzare il mazzo delle tessere all'avversario, colui che fungerà da mazziere (sorteggiato all'inizio del gioco) sceglierà a caso una tessera da porre, scoperta, sulla casella centrale del tableau distribuendo poi le rimanenti 24 tessere una alla volta, 12 per sé e 12 per l'avversario.

A quest'ultimo toccherà l'apertura del gioco; in seguito, per l'esecuzione delle singole mosse, i giocatori si alterneranno.

Una mossa consiste nel



Vi ritroverete così con il materiale per giocare a "Moon, la quinta Luna":
— un tableau di 25 caselle (5×5);
— 25 tessere su ognuna delle quali è disegnato un cerchio centrale; esse rappresentano le 25 differenti combinazioni tra cerchi (le lune) e tessere (i cieli) di 5 colori diversi.

porre una propria tessera sul tableau osservando queste tre regole fondamentali:
1) La tessera dovrà combaciare con almeno un lato di una o più tessere già giocate; non hanno quindi valore tessere giocate in diagonale o isolatamente (vedi fig. 1).
2) Il colore del cerchio della tessera giocata dovrà essere differente da tutti i colori degli altri cerchi già giocati nella stessa fila e nella stessa colonna e cioè sia in orizzontale che in verticale (vedi fig. 2).
3) La stessa regola vale anche per il colore delle tessere esterno ai cerchi (vedi fig. 3).

C'è da notare che la differenza di colore riguarda separatamente il cerchio dal bordo, per cui è valida la tessera giocata in fig. 4.

Una tessera si considera "giocata" quando quest'ultima tocca il tableau. In caso di tessera giocata "irregolarmente" e cioè in contrasto con le tre regole fondamentali sopra descritte, chi ha commesso l'errore è obbligato a rigiocare, subito e correttamente, la stessa tessera dove più lo riterrà opportuno; se non può farlo perde.

Nel caso i due giocatori non s'accorgessero tempestivamente di una mossa irregolare (cioè prima dell'esecuzione della mossa sucessiva), la partita deve essere annullata.

Moon viene vinto dal giocatore che esegue l'ultima mossa legale, e questo anche nel caso in cui l'intero tableau venga ricoperto dalle 25 tessere; in questa particolare e rara circostanza perde il primo giocatore poichè l'ultima tessera viene giocata dal secondo.

Durante il gioco entrambi i giocatori debbono tenere le loro tessere bene in vista, in modo da consentire all'avversario la completa conoscenza di quelle che rimangono da giocare.

L'obiettivo di Moon è infatti proprio quello di rendere ingiocabili le tessere avversarie; la fig. 5 mostra a questo proposito un tipico esempio.

Versione avanzata

Le regole 2) e 3) vengono complicate dal fatto che bordi e cerchi di un dato colore non possono essere giocati nemmeno nel caso in cui bordi e cerchi dello stesso colore siano presenti sulle direttrici diagonali della casella occupata nella mossa.

Rifacendoci alla fig. 2, la mossa "corretta" diviene "scorretta" in quanto il bordo celeste è già presente in diagonale (la tessera con la luna rossa).

Nella stessa fig. 2 sono peraltro già presenti due tessere giocate scorrettamente e per l'esattezza quelle con le due lune rosse che giacciono sulla stessa diagonale.

Gioco base per 4 giocatori

Si gioca in due contro due con 6 tessere per giocatore; i giocatori di una stessa coppia siedono uno di fronte all'altro come nel gioco della briscola.

Le tessere vengono tenute nascoste agli altri tre partecipanti e a ogni turno di gioco colui al quale spetta la mossa può, prima di calare la sua tessera, chiedere al compagno notizie su una tessera qualsiasi.

Il giocatore può rispondere solo con un sì nel caso in cui ne sia in possesso o con un no se non ce l'ha.

La coppia di cui fa parte il primo giocatore che rimane senza possibilità di gioco viene dichiarata perdente.

Le versioni "base" ed "avanzata" del gioco a quattro sono analoghe a quelle del gioco a due.

Mossa corretta

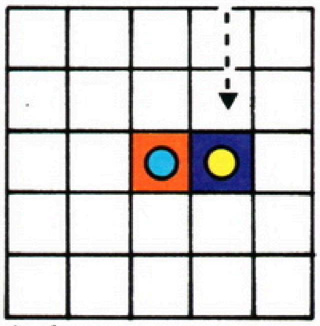


fig. 1

Mosse errate

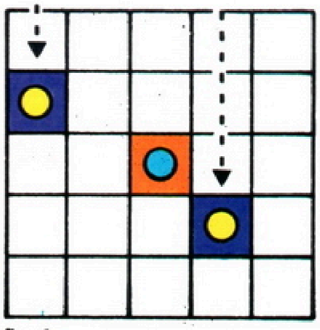


fig. 1

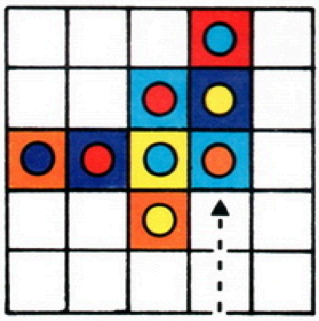
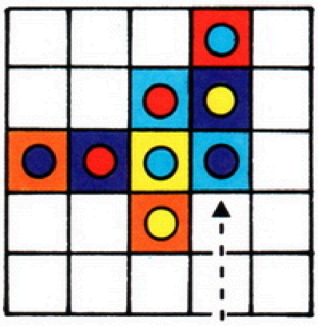


fig. 2

Mossa corretta

fig. 2



Mossa errata: (il cerchio viola è già stato giocato in orizzontale)

fig. 3 Mossa corretta

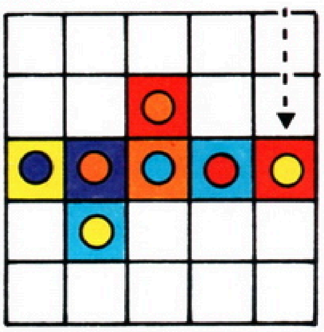
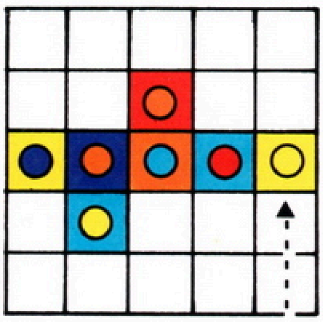
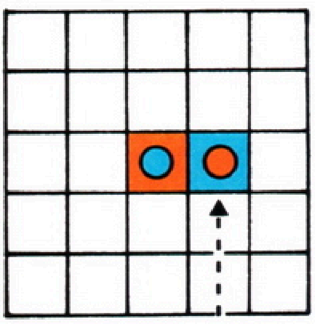


fig. 3



Mossa errata: (il bordo giallo è già stato giocato in orizzontale)

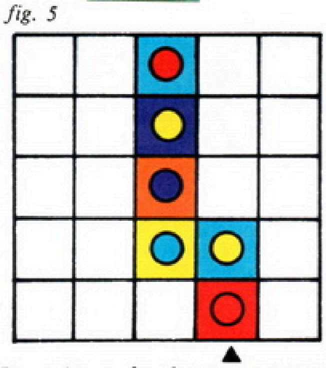
fig. 4



Mossa corretta



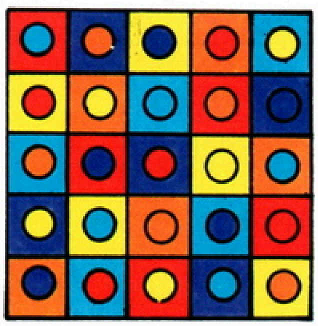
fig. 5



Per evitare che il giocatore "B" completi la colonna grazie alla tessera [tessera] che possiede, il giocatore "A" gliela rende ingiocabile sistemando questa sua tessera



fig. 7



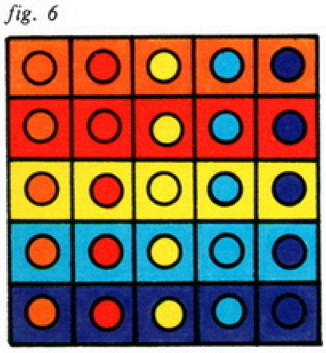
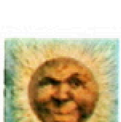


fig. 6





Solitario

"Moon, la quinta luna" può anche essere giocato in solitario: è sufficiente disporre a caso sulla scacchiera le tessere del gioco dopo aver levato dal mazzo la luna gialla su cielo giallo.

Dopo questa disposizione rimarrà una casella vuota che verrà utilizzata per far scorrere le tessere analogamente a quanto si fa nel classico gioco del 15.

Obiettivo del solitario è raggiungere una disposizione delle tessere che rispetti le tre regole della versione avanzata.

La casella vuota va considerata come occupata dalla tessera scartata (giallo su giallo).

In fig. 7 è mostrata una di queste disposizioni finali. Per quanti si volessero cimentare in una divertente gara di soluzione, diamo una posizione iniziale (fig. 6) per il solitario invitandoli a raggiungere una *qualsiasi disposizione finale corretta* con il minor numero di spostamenti di tessere.

Per comunicarci la sequenza di mosse usate, la notazione da usare deve essere quella di indicare con l'iniziale dei colori la tessera da spostare, maiuscola per il bordo e minuscola per il cerchio; i colori sono Giallo, Celeste, Rosso, Viola e Arancio.

Ad esempio, ricordando che la tessera completamente gialla rappresenta il "buco", la prima mossa potrà essere una delle quattro seguenti: Gr, Gc, Rg, o Cg.

Sui prossimi Pergioco daremo notizia dei migliori solutori e dei risultati ottenuti.

Giocare con le parole: i portmanteau-words

ARBASINO, ALMANSI E...

di Giampaolo Dossena

...un duello da farsi. Storia di una recensione su "Repubblica" e d'altro ancora

Vivessimo in altri tempi, sarebbe in vista un duello. *"Ecco i padrini venire dal sentiero, / abito nero, / volto severo..."*. È una citazione del repertorio del Quartetto Cetra. Sembra la didascalia a un disegno di Giovanni Mosca.

Parliamo del Quartetto Cetra e di Giovanni Mosca per cercar di prendere un tono confidenziale. Ma la cosa è seria. Sono coinvolti due scrittori importanti, Alberto Arbasino e Guido Almansi. Veniamo ai fatti.

Sulla lugubre pagina culturale di "Repubblica" Guido Almansi il 28 novembre scorso porta un soffio di allegria parlando di un recente libro francese, *Petit Fictionnaire Illustré*. L'autore si chiama, un po' alla tedesca, Alain Finkielkraut. Come dice già il titolo, si tratta di un piccolo "dizionario" fatto di "finzioni": un elenco di parole inventate, con definizioni spiritose. Alcune, Almansi riesce a tradurle in italiano. Per esempio *"Sentimentitore"*: persona ipocrita o semplicemente distratta che dice 't'amo' pensando ad altro".

Si resterebbe a un gioco innocente, se Almansi non citasse (appropriatamente) Calvino, Freud, i surrealisti, Lewis Carroll, Prévert e altri. Almansi inoltre spiega (correttamente) che le parole inventate di Alain Finkielkraut sono costruite come (si direbbe in inglese), "portmanteau-words", ossia (in francese) "mots-valises".

A questo punto Alberto Arbasino si sente chiamato in causa, e scrive sempre su "Repubblica" un articolo di risposta il 5 dicembre per dire che le *parole-valigia, o parole attaccapanni*, le ha fatte anche lui, in *Super-Eliogabalo* (Feltrinelli, 1969). Per esempio ha giocato su "Lumpen", parola tedesca che sanno in pochi, ma che a un certo livello di snobismo di sinistra si usa o si usava come abbreviazione di "Lumpenproletariat" Questa parola tedesca, "Lumpenproletariat", si trova anche sui vocabolari italiani. Riportiamo la efficace definizione del Treccani-no: "Voce spreg., coniata da C. Marx (propr. 'proletariato cencioso') per indicare il ceto infimo delle grandi città, formato di elementi economicamente e socialmente instabili (per effetto in genere del fenomeno, tipico nella società borghese-capitalistica, della disoccupazione), i quali pertanto sono privi di quella coscienza di classe che è propria invece del vero proletariato".

Arbasino dunque, prendendo in giro un certo snobismo di sinistra di quegli anni (ripetiamo: Feltrinelli, 1969), diceva: *"Lumpen:* bacche mangerecce di color rossastro e di sapore amarognolo; giungono a maturazione nel tardo autunno, e le massaie della Foresta Nera sogliono farne squisite confetture". Arbasino inventava poi anche la citazione adatta: "In salotto voglio andare / dove il Lumpen ho conservato / ma un gobbetto ahimè compare / e metà ne ha già mangiato" (Walter Benjamin, *Infanzia berlinese*).

Qui Almansi dovrebbe sfidare a duello Arbasino. "Portmanteau-words" o "mots-valises" si può tradurre *parole-valigia* ma non si può tradurre *parole-attaccapanni*. Infatti, quando Lewis Carroll inventò la parola "portmanteau-word", il "portmanteau" era, appunto, una valigia e non un attaccapanni: una valigia di tipo particolare, a fisarmonica. Per non farla lunga, rimandiamo alle pagine 204 e 272 dell'*Alice* di Lewis Carroll, che si legge, ben annotata da Masolino D'Amico e da Martin Gardner, nell'eccellente edizione "Oscar" Mondadori. È un libro che i lettori di "Pergioco" devono tenere al posto d'onore in biblioteca.

Ma doppio è il torto di Arbasino, per cui Almansi dovrebbe sfidare a duello Arbasino. Arbasino, non solo confonde la valigia con l'attaccapanni. Confonde un gioco con un altro. Arbasino infatti dà definizioni scherzose non di parole *inventate*, bensì di parole *esistenti*.

Quest'altro, ben diverso gioco, in francese si chiama "mots retrouvés" o "fausses étimologies". Nasce in ambiente surrealista, nel 1925 vien pubblicato sul "Figaro", genera un libro nel 1931, vien ripreso sulla "Nouvelle Revue Française"

Per inventare un mot-valise

In questo articolo si cerca di fissare una distinzione fra due giochi verbali: quello delle parole valigia *(o "mots-valises" o "portemanteau-words") e quelle delle* false etimologie *(o "mots retrouvés"). Il primo si fa dando definizioni assurde (nella migliore delle ipotesi, spiritose) di parole inventate. Il secondo si fa dando definizioni assurde (spiritose nella migliore delle ipotesi) di parole esistenti.*

Il meccanismo per inventare una parola valigia *merita di essere considerato da vicino. Si inserisce infatti in una linea genetica che presenta alcune varietà.*

La prima forma vivente in questa stirpe di mostri è la aplologia, fenomeno linguistico presente in latino (nutritrix diventa nutrix), in italiano (mineralologia diventa mineralogia), in pubblicità (orologio giovane diventa orologiovane, 1977), in Gianni Brera (Pulici ciclone diventa Puliciclone). La formula dell'aplologia è pertanto $Ax + xB = AxB$.

Nell'enigmistica italiana in base al principio dell'aplologia si codifica (1878) la sciarada incatenata: salma + astro = salmastro, prete + tesa = pretesa, porticine + ticinesi = porti cinesi. La formula della sciarada incatenata è ancora $Ax + xB = AxB$ *(con scarto parziale: di due elementi uguali e contigui se ne scarta uno).*

Sempre nell'enigmistica italiana si assiste poi a un mutamento genetico: dallo scarto parziale della sciarada incatenata si passa allo scarto totale del lucchetto (1950): cose + semplici = complici. La formula del lucchetto è $Ax + xB = AB$. *Sulla stessa formula si basava un antico gioco cinese, chiamato sheh-fu. Ne parla Lin Yutang nell'*Importanza di vivere.

Nell'enigmistica italiana non hanno presenza apprezzabile giochi che rispondano alla formula $Ax + yB = AB$. *Questa formula è invece applicata sovente nella lingua inglese, con meccanismo perfetto in breakfast + lunch = brunch, in smoke + fog = smog, in motor + hotel = motel. Questi sono già esempi di* parole valigia.

Ma la formula $Ax + yB$ *si presta a varianti elastiche. Una famosa* parola valigia *studiata da Freud come lapsus (che si ricorda perché il meccanismo si può rispettare passando dal tedesco all'italiano), familiari + milionari = familionari, nasce dalla formula* $Axy + xBy = AxBy$ *(FA-mili-ari + mili-ON-ari = FA-mili-ON-ari).*

g.d.

nel 1938 e nel 1956, se ne fa un altro libro nel 1962, e tutta la storia è raccontata di nuovo sul "Figaro" e poi in volume da Michel Laclos (*Jeux de letteres, jeux d'esprit,* Simoën, Parigi 1977).

(I lettori penseranno che il 1925 era una buona annata per il surrealismo, però il "Figaro" è sempre stato un giornale di destra. Ma, rispondiamo, chi ha mai creduto che i surrealisti fossero di sinistra?).

Questo gioco delle *parole ritrovate* o delle *false etimologie* è noto anche in Italia, e per esempio ne parlava ancora Umberto Eco sull'"Espresso" l'11 ottobre 1981. È un gioco pericoloso, perchè può finire che uno creda di aver inventato una etimologia falsa e spiritosa, mentre ha semplicemente trovato, per caso, l'etimologia vera. Questo in particolare è successo a Eco, con l'etimologia di "vagina".

Nella famiglia delle *parole ritrovate* o delle *false etimologie* rientra poi il gioco che "La settimana enigmistica" chiama *falsi derivati*, per cui "abissino" è diminutivo di "abisso", "addiaccio" spregiativo di "addio", "Orlando" gerundio di "orlare".

Non sarà un gioco tanto spiritoso, ma è un patrimonio nazionale. Si presta anche ad applicazioni interlinguistiche. La barzelletta che circola da qualche tempo, basata sulle due battute di dialogo "Se tu m'amassi..." — "Ma no che non t'amasso mica, va là!" passa dalla lingua italiana a quell'altra lingua che è l'italiano parlato con forte accento settentrionale, e postula quindi un "amassi" che sia non solo o non tanto il congiuntivo imperfetto di "amare" quanto il presente indicativo di "amassare" ("ammazzare" con scempiamento della geminata per la *m* e perdita dell'elemento occlusivo per la *z*).

A sua volta anche il gioco delle *parole-valigia* è noto in Italia. Luigi Malerba per esempio ha pubblicato più volte piccoli nuclei di "neologissimi", come li chiama lui. Il "neologissimo" cos'è? È chiaramente un "neologismo nuovissimo". Una serie di "neologissimi" si legge nel primo numero della rivista "Il cavallo di Troia", uscito poche settimane fa. I lettori di "Pergioco" dovrebbero abbonarsi, scrivendo alla "Intrapresa", via Caposile 2, Milano, perchè è una rivista che si trova in poche librerie, e in nessuna edicola.

Ma soprattutto i lettori di "Pergioco" dovrebbero scriverci. Gli esempi storici dei due giochi in questione, *parole valigia* e *false etimologie*, sono certamente numerosi. Noi abbiamo solo buttato giù i primi esempi che ci venivano in mente. Attendiamo altri esempi, altre notizie, altre date. Lo scrupolo, la pedanteria, sono forme di gioco sempre fresche.



PIANETA GIOCO

Da questo mese andrà in onda, su diciotto emittenti private, una trasmissione televisiva dedicata completamente al mondo dei giochi.
La serie, articolata in dieci puntate settimanali di venticinque minuti ciascuna, è curata dall'AIGI (Associazione Italiana Giochi Intelligenti) in collaborazione con Pergioco.
L'indirizzo al quale inviare qualunque tipo di corrispondenza è: **AIGI: Pianeta Gioco, casella postale 512, 00100 Roma.**
Ecco ora, regione per regione, le emittenti che trasmettono il programma:

Videolina - Sardegna
dal 9 aprile alle 17.30
Teleradio del Mediterraneo - Sicilia
dal 9 aprile alle 18.30
Radio Tele Spazio - Calabria
da lunedì a venerdì pomeriggio, dalla seconda settimana di aprile
Tele Norba - Puglie
dal 7 aprile alle 15.45
Canale 21 - Campania
dal 6 aprile alle 17.40
GBR - Lazio
dal 1 aprile alle 19
Tele Roma 56 - Lazio
dal 5 aprile alle 17.15
RTV 38 - Toscana
dalla seconda settimana di aprile
TVP Color - Marche
dal 9 aprile alle 18.30
TCA - Abruzzi e Molise
dal 10 aprile alle 18
Telesanterno - Emilia Romagna
dal 9 aprile alle 16.30
Telepadova - Veneto e Friuli
dall'8 aprile alle 16.30
TVA - Trentino Alto Adige
dal 12 aprile alle 17.15
Tele Radio Reporter - Lombardia
dal 9 aprile alle 18
TVS Telesecolo - Liguria
dalla seconda settimana di aprile, tutti i giorni, 19-19.30
Quinta Rete - Piemonte
dal 9 aprile alle 19
Telestudio - Piemonte
dalla seconda settimana di aprile
Radio Tele Aosta - Val d'Aosta
dalla seconda settimana di aprile



¡Que viva Havana Club! El unico, el solo, el original rum de Cuba.

L'unico, il vero rum cubano è Havana Club.

Il solo che potete trovare a Cuba e in giro per il mondo. Direttamente importato in bottiglia, è riconoscibile per il suo colore ambrato, segno inconfondibile dei tre anni di invecchiamento trascorsi in barili di rovere.

Havana Club è unico perché, come tutti sanno, unica è la canna da cui si estrae, la miglior materia prima che esista.

In più aggiungetegli l'abilità dei distillatori, l'arte e la cultura del rum, veri tesori della tradizione cubana.

Rum Havana Club. Cubano fino in fondo.



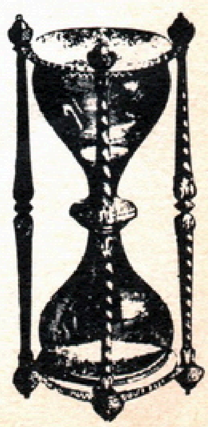
Distribuito dalla Cinzano

PERGIOCO

Se giocate in più d'uno avete a disposizione tre tentativi, che utilizzerete giocandone uno per volta, a turno. Partendo dalla freccia, dovrete dirigervi ogni volta verso un bersaglio diverso, in modo che alla fine del terzo turno, se li avete raggiunti tutti e tre, totalizziate il punteggio massimo: 35 punti. Dovete percorrere sino alla fine il sentiero che avete scelto, senza mai tornare sui vostri passi. Se raggiungerete per la seconda volta lo stesso bersaglio, totalizzerete soltanto tre punti di consolazione. Se invece, per errore, arrivate sino ai mentini, perdete tutti i punti che avete fatto. Se giocate da soli, dovete dichiarare in anticipo il bersaglio che intendete raggiungere e cercare di centrarlo al primo tentativo. Potete servirvi solo degli occhi: vietato l'uso di matite.



DA GIO CA RE



E alla nona Korchnoi perse il mondiale

Analizziamo mossa per mossa la partita che, più d'ogni altra, ha deciso il campionato di Merano dello scorso anno

di Adolivio Capece

Il campionato del mondo di scacchi che si svolse a Merano dal 1 ottobre al 20 novembre dello scorso anno lo abbiamo seguito tutti quotidianamente, grazie alle cronache dei giornali, della radio e della TV. Il risultato, 6 a 2 per Karpov, è noto. Note sono anche le polemiche familiari di Victor Korchnoi. Ma oggi vogliamo dedicarci al solo lato scacchistico del match, analizzando in modo approfondito una delle partite, la nona, che probabilmente più di ogni altra ha deciso l'incontro, facendo diventare il mondiale di Merano il più breve tra quelli disputati nel dopoguerra. Ricordiamo che al momento della partita il risultato era di 3 a 1 a favore di Karpov, con 4 partite terminate in parità.

Korchnoi - Karpov (Gambetto di Donna)

1.c4,

Questa mossa di per sé caratterizza l'apertura Inglese; è un inizio considerato assai elastico per il Bianco, dato che permette — con inversione di mosse — il rientro in altri schemi di apertura più noti ed analizzati.
1..., e6;

Mentre tre anni prima a Bagujo City (Filippine) Karpov aveva spesso giocato 1...Cf6, rientrando poi in schemi propri delle Difese Indiane, a Merano il campione ha quasi sempre optato per un rientro nel Gambetto di Donna.
2. Cc3, d5; 3. d4,

Con inversione di mosse la partita è rientrata nelle linee consuete dell'Apertura di Donna.
3..., Ae7;

Una continuazione proposta dal sovietico Alatorcev e resa popolare da Tigran Petrosjan, che l'ha usata nel mondiale del 1963 contro Botvinnik. L'idea è quella di evitare la cosiddetta "Variante del cambio del Gambetto di Donna rifiutato" che si può verificare dopo 3...Cf6; con il seguito 4. c:d5, dopo di che il Bianco può sviluppare il Cavallo g1 a sua scelta in e2 oppure in f3.
4. Cf3, Cf6;

In pratica il Nero ha 'costretto' l'avversario a sviluppare il Cavallo in f3, il che secondo la teoria gli dà minori problemi.
5. Ag5, h6; 6. Ah4, 0-0;

Fino a qui tutto secondo la teoria.
7. Tc1,

Nella prima e nella terza partita del match, Korchnoi aveva giocato a questo punto la più tradizionale 7.e3.
7..., d:c4;

La novità. Una novità sia per il match — nella quinta e nella settima partita Karpov aveva giocato a questo punto 7...b6; — sia in assoluto, visto che a detta di tutti i teorici non era mai stata giocata prima.
8. e3,

Di fronte all'imprevisto, Korchnoi evita di rischiare le complicazioni che avrebbero potuto nascere dopo la più logica e spontanea 8.e4, cui poteva seguire 8...Cc6; 9.A:f6 (meno buona 9. A:c4, C:e4; ecc.), A:f6; 10. e5,Ae7; 11. A:c4, Cb4; con leggerissima superiorità del Bianco.

Non che la spinta di un solo passo del Pedone sia sbagliata: indica però in Korchnoi una certa scarsezza di idee.
8..., c5;

Grazie alla mossa precedente, il Nero può effettuare questa spinta, essenziale nella strategia dell'apertura, senza una particolare preparazione. In cambio il Bianco riprende in c4 senza perdite di tempo: di solito, infatti, il Nero prende in c4 solo 'dopo' che il Bianco ha sviluppato il suo Alfiere di Re.
9. A:c4, c:d4; 10. e:d4,

Questo è il primo momento interessante dell'apertura e della partita. Riprendendo in d4 con il Pedone, il Bianco si crea un Pedone 'isolato', ma ottiene un vantaggio di spazio che si aggiunge al leggero vantaggio di sviluppo.

Certo per il Bianco non è facile conservare il vantaggio iniziale della prima mossa. Nulla avrebbe dato 10. D:d4, Cc6; così come troppo passiva sarebbe stata 10. C:d4, che comunque Korchnoi giocherà nella diciassettesima partita, permettendo a Karpov di pattare in sole 23 mosse.

Ora la lotta si svolge tutta attorno al Pedone isolato del Bianco in d4, sulla forza o debolezza del quale i pareri sono completamente discordi, anche tra i Grandi Maestri. Ma Tarrasch, noto per i suoi proverbi, affermava: "Chi ha paura di crearsi un Pedone isolato in d4, può anche lasciar perdere con gli scacchi".

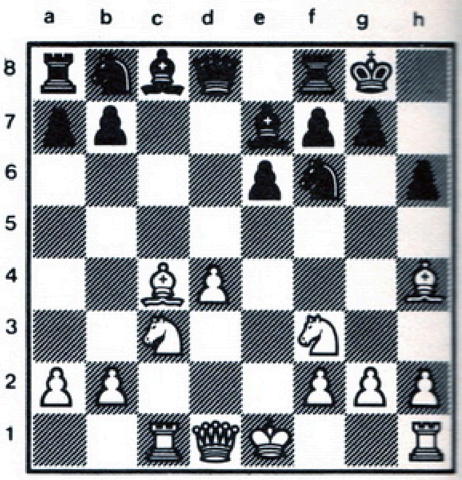


Diagramma 1

10..., Cc6; 11. 0-0, Ch5;

Una mossa a doppio taglio, poiché perde dei tempi ma obbliga il Bianco a cambiare l'Alfiere camposcuro. Uno scambio, questo, che favorisce il giocatore che lotta contro il Pedone isolato. Dice infatti Nimzowitch nel suo *"Il mio sistema"*, un'opera basilare per gli scacchi: "Quando ci si crea un Pedone isolato in d4, l'Alfiere camposcuro deve necessariamente essere posto in e3; questo sostegno è essenziale. In seguito, al momento opportuno, ci si potrà gettare all'attacco".

L'idea di Karpov, dunque, obbedisce a principi ben precisi e porta la partita a un mediogioco a lui favorevole, considerando anche che le prospettive di attacco del Bianco sono assai limitate. Per Korchnoi c'è ancora, per il momento, un certo vantaggio di sviluppo e la possibilità di semplificare al massimo la posizione con la spinta in d5.
12. A:e7,

Inferiore risultava 12. Ag3, C:g3; 13. h:g3, Af6; e il Nero concretizza l'attacco sul Pedone isolato in d4.
12..., C:e7;

Così si pone un controllo ulteriore sulla casa d5, che potrà essere rafforzato dal ritorno del Cavallo h5 in f6. Il Nero per poter sfruttare la debolezza del Pedone d4 deve infatti impedirne l'avanzata: ecco il motivo dell'importanza di controllare la casa d5.
13. Ab3,

In svantaggio di due punti nel match e con il Bianco, Korchnoi rifugge dall'idea di una rapida patta con 13. d5, e:d5; 14. C:d5, C:d5; 15. D:d5, D:d5; 16. A:d5, Cf4; 17. Ac4. L'idea che sta alla base della mossa scelta da Victor è quella di agire sulla colonna 'c'.

Probabilmente, però, sarebbe stato meglio giocare la più naturale 13. Ce5, Cf6; 14. Dd3, dopo di che il Bianco può sia cercare l'attacco sul lato di Re con la manovra Ac4-b3-c2, sia controbattere l'eventuale fianchetto del Nero (b7-b6 e Ac8-b7) con Ac4-a6.

La mossa del resto non è la migliore — specie rispetto a Ce5, che verrà giocata una mossa più tardi — poichè toglie elasticità alle possibilità del Bianco.

13..., Cf6; 14. Ce5, Ad7;

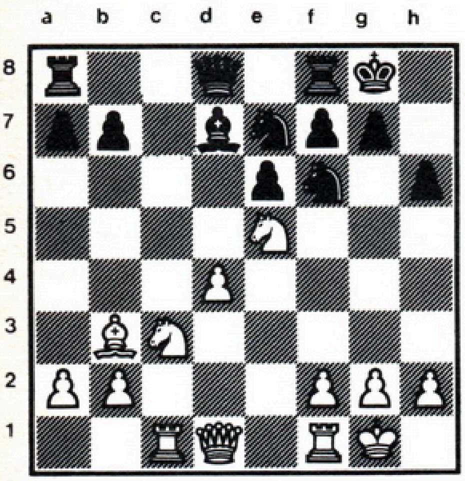


Diagramma 2

Il gioco di Karpov è tranquillo e lineare. Ora l'apertura del fianchetto avrebbe potuto dare al Bianco prospettive di attacco: 14...b6; 15. Dd3, Ab7; 16. Ac2, con la minaccia di giocare 17. Cg4. Inoltre la spinta in b6 provoca un indebolimento della casa c6, che in posizioni di questo tipo il Bianco riesce a volte ad occupare con i pezzi, creandosi pericolosi e fastidiosi avamposti.

15. De2,

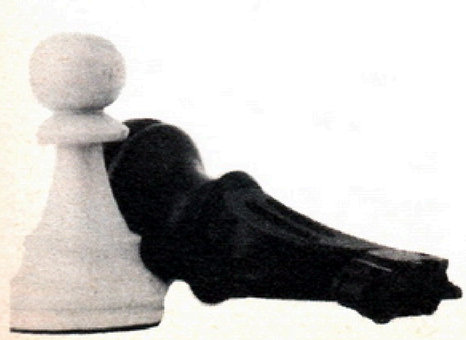
Korchnoi sopravvaluta forse la propria posizione e perde l'ultima occasione per la spinta semplificatrice in d5.

15..., Tc8; 16. Ce4?,

Forse non è questa la mossa che perde la partita, ma in ogni caso si tratta di un errore che dimostra per di più scarsità di idee strategiche.

Abbiamo notato prima che ogni scambio di pezzi favorisce chi gioca contro il Pedone isolato; ma a parte questo c'erano delle continuazioni ben più forti e sicure, tipo 16. Tfe1. Si noti, per esempio, che dopo tale mossa il Nero non può giocare 16...Ac6; per 17. C:f7!, mentre a 16...Ae8; può seguire 17. Dd3 e poi Ab3-c2.

16..., C:e4; 17. D:e4, Ac6; 18. C:c6,



Certo l'Alfiere del Nero era molto forte, ma questo ulteriore scambio evidenzia sempre di più la debolezza del Pedone isolato in d4. In pratica, pur senza aver fatto nulla, il Nero ha ottenuto una posizione migliore.

18..., T:c6;

Logica e conseguente. La ripresa con il Cavallo avrebbe permesso al Bianco di spingere in d5, liberandosi. Inoltre la Torre sulla sesta può contribuire all'attacco al Pedone d4.

19. Tc3,

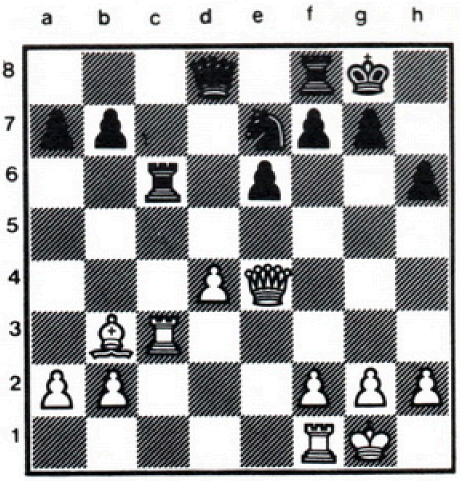


Diagramma 3

Una mossa non facile da capire, se non si considerano le particolari circostanze in cui si svolge la partita. Korchnoi a questo punto del match era sotto di due punti, ma in fase di ripresa: aveva vinto la sesta partita — con il Nero —, aveva giocato bene settima ed ottava. Pensava probabilmente di poter effettuare una delle sue tradizionali 'rimonte', come già avvenuto nei precedenti incontri con Karpov.

Il fatto di avere il Bianco, poi, era un vantaggio da non poter sciupare facilmente: ecco perchè Korchnoi forza a tutti i costi, evitando la spontanea 19. T:c6, che forse non gli avrebbe garantito la vittoria, ma certo gli avrebbe assicurato come minimo la patta. Infatti, in caso di 19...Cc6; seguiva subito 20. d5, mentre a 19...b:c6; poteva seguire 20.Tc1, Dd6; ed ora il Bianco ha la scelta tra 21. Aa4 e 21. De5.

In ogni caso, per quanto la teoria consideri più grave la debolezza del Pedone d4 che non quella dei Pedoni 'a' e 'c' del Nero, Korchnoi avrebbe avuto problemi nettamente minori di quelli verificatisi poi in partita.

19..., Dd6; 20. g3,

Una spinta necessaria per evitare rischi al Re sulla prima traversa. Probabilmente Korchnoi sceglie di spingere il Pedone 'g' ritenendo che in caso di necessità il proprio Re impiegherebbe meno tempo per portarsi al centro della scacchiera; ma visto che difficilmente il Nero accetterà di cambiare i pezzi pesanti, meglio sarebbe stato giocare 20. h3.

20..., Td8; 21. Td1, Tb6!;

A questo punto Karpov ha in mano la partita. È noto del resto con quale maestria sappia trattare simili posizioni. Con la mossa del testo non solo il Nero blocca l'Alfiere b3, ma si prepara a triplicare sulla colonna 'd'.

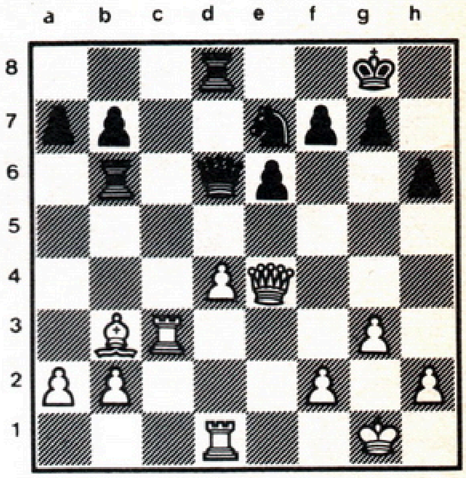


Diagramma 4

22. De1,

Non è facile trovare una buona continuazione per il Bianco a questo punto; il Pedone d4 è ormai in pratica perduto, la cosa migliore sarebbe cercare un modo per sacrificarlo in d4 o in d5, cercando salvezza in un finale di Torri.

22..., Dd7!;

Il Nero si appresta a triplicare sulla 'd'.

23. Tcd3,

L'alternativa era data da 23. Tc5, Td6; 24. Tdc1, Cc6; 25. Aa4, C:d4; 26. A:d7, Cf3+; 27. Rf1, C:e1; 28. Ab5 (inutile 28. A:e6, per 28...Cd3;). Non è forse una gran variante per il Bianco, ma appare migliore di quella scelta da Korchnoi.

23..., Td6; 24. De4,

Così si va incontro a sicura sconfitta. A questo punto si imponeva il sacrificio del Pedone d, con il seguito 24. d5, e:d5; 25. De5, oppure 24. d5, C:d5; 25. De5, e in entrambi i casi la mobilità dei pezzi bianchi compensa il Pedone in meno.

24..., Dc6;

Cercando il cambio delle Donne, che aumenterebbe il vantaggio del Nero: 25. D:c6, C:c6!; 26. d5, Cb4; ecc.

25. Df4, Cd5;

Anche il Cavallo accorre e si prepara al salto in b4.

26. Dd2, Db6;

Ora la minaccia Cd5-b4 è reale.

27. A:d5,

Dobbiamo notare che a questo punto dell'incontro, Korchnoi aveva meno di 12 minuti a disposizione per le restanti 13 mosse. Forse per questo preferisce il cambio, piuttosto che indebolire il lato di Donna con 27. a3, cui comunque sarebbe seguita 27...Ce7; e il Nero mantiene l'iniziativa.

27..., T:d5;

Ora il Nero minaccia la spinta in e5.

28. Tb3, Dc6;

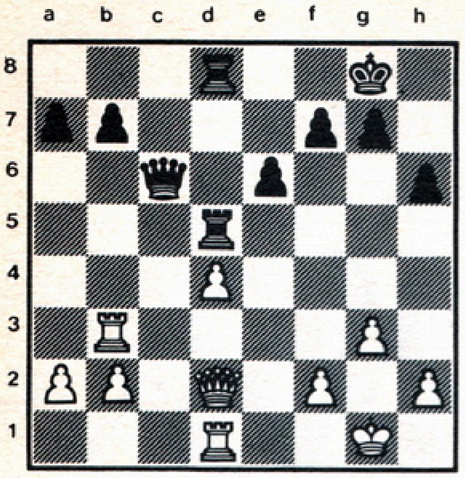


Diagramma 5

29. Dc3,
Perdendo probabilmente l'ultima occasione di salvare la partita. L'unico tentativo era dato da 29. Tc3, Dd6; 30. Dc2, T:d4; 31. T:d4, D:d4; 32. Tc7, e per il Nero la vittoria non è la cosa più facile. Ma anche il poco tempo ancora a disposizione non favorisce certo il gioco di chi si difende.
29..., Dd7;
Di nuovo il Nero minaccia di spingere in e5.
30. f4,
Impedisce al Nero di realizzare la minaccia, ma indebolisce drammaticamente la posizione del Re. Sotto l'assillo dell'orologio Korchnoi cerca di tamponare le falle di una posizione che fa acqua da tutte le parti. E pensare che tutto è derivato dalla debolezza del Pedone isolato d4!
30..., b6!;
Karpov gioca tranquillo: ora minaccia la presa in d4.
31. Tb4, b5!;
Emerge la stoffa del campione. Ora la minaccia è la spinta in a5 seguita da quella in b4. La risposta del Bianco è obbligata.
32. a4, b:a4; 33. Da3, a5!;
Forzando l'avversario a prendere il Pedone e aprendosi la via per la definitiva penetrazione nelle retrovie nemiche.
34. T:a4, Db5;

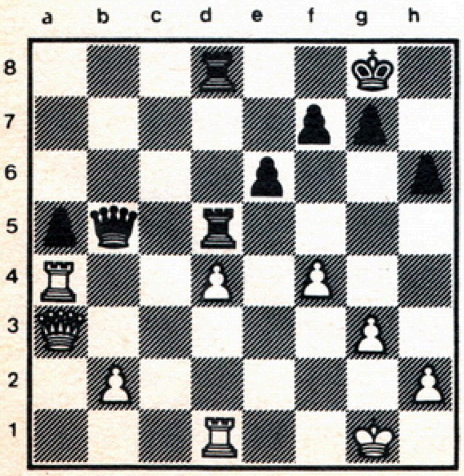


Diagramma 6

Ora si minaccia 35...De2.
35. Td2,
Inutile 35. b3, cui non segue 35...De2; 36. Dc1!, e il Bianco può sperare, bensì semplicemente 35...Tb8; e il Nero vince.
35..., e5!!;
Karpov dilaga, con una soluzione combinativa, basata sul gioco delle inchiodature.
36. f:e5, T:e5;
Ora si minaccia matto in due mosse: 37...Te1+; 38. Rg2, Df1 matto.
37. Da1,
Oppure 37. d:e5, T:d2; 38. T:a5, De2; e il Nero vince.
37..., De8!!;
Una mossa di cui Karpov è stato molto orgoglioso. Se ora 37. Td1, Te2; oppure se 37. Rf2, Tf5+; ecc.
38. d:e5,
Inutile anche 38. Rf1, Tf5+; 39. Tf2, Db5+; 40. Rg1, T:f2; 41. R:f2, Te8!; 42. T:a5, Te2+; 43, Rf1, Dd3; 44. Ta3, De4; e il Nero dà il matto.
38..., T:d2; 39. T:a5, Dc6; 40. Ta8+,
Arrivando al controllo del tempo, ma in posizione ormai persa.
40..., Rh7; 41. Db1+, g6; 42. Df1, Dc5+;
Naturalmente Karpov non cade nella errata variante 42...D:a8?; 43. D:f7+, Rh8; 44. Df6+, Rg8?; 45. D:g6+, Rf8; 46. D:h6+ e poi 47. D:d2, e il Bianco vince!
43. Rh1, Dd5+; 44. Abbandona.
Una affascinante prestazione di Anatolij Karpov, per semplicità e logica di gioco: lo sfruttamento della debolezza del Pedone isolato in d4 è da manuale.

I problemi del mese

Proponiamo ora tre problemi che vi permetteranno di misurare la vostra abilità. Le prime due posizioni sono tratte da partite giocate al Campionato Open degli Stati Uniti 1981. Il diagramma 3 propone invece un problema in 2 mosse che ha vinto il primo premio al concorso sovietico in memoria di A. Koslova del 1981.

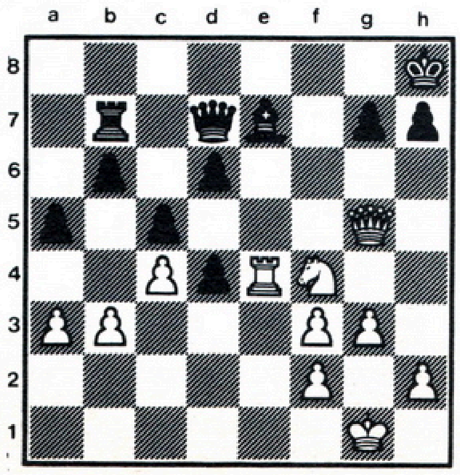


Diagramma 1
Ford - Marchand
Il bianco muove e vince

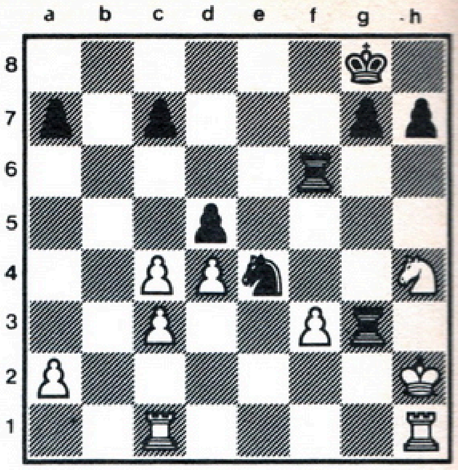


Diagramma 2
Eubank - Safdie
Il Nero muove e vince

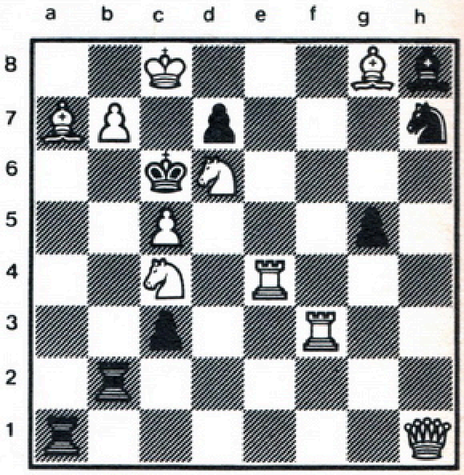


Diagramma 3
Problema di I. Storoshenko
Il Bianco muove e matta in 2 mosse

Soluzioni

Diagramma 1
1. Cg6+!, h:g6; 2. Th4+, il Nero abbandona (se 2...Rg8; 3. Dd5+, poi segue il matto).

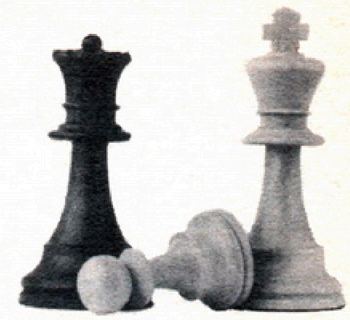
Diagramma 2
1...Th6!; 2. f:e4, Tg4!; e matto alla seguente.

Diagramma 3
1. Tf5!, minaccia; 2.Ad5 matto.

Se 1...T:a7;	2. Te2 matto
Se 1...Tb6;	2. Te1 matto
Se 1...Td1;	2. Ca5 matto
Se 1...Td2;	2. b8=C matto
Se 1...Cf6;	2. Ce5 matto

I tentativi 1.Te2?, 1.Te1?, 1.Tf2?, 1.Tf1?, e 1.Te5?, vengono sventati rispettivamente da
1...Tb6!; 1...T:a7; 1...Tb6!; 1...T:a7; e 1...Cf6.

Banco di Roma: i risultati del torneo



Sesta edizione di uno dei due tornei italiani riconosciuti dalla FIDE: vincitori l'ungherese Pinter e lo spagnolo Martin. Buone prestazioni di Korchnoi e Mariotti

di Marco Iudicello

Si è svolto, dal 20 febbraio al 1 marzo, il sesto torneo internazionale di scacchi (FIDE) organizzato dal Banco di Roma, che costituisce il secondo (e generalmente ultimo, campionati del mondo a parte) appuntamento scacchistico internazionale per l'Italia.

La manifestazione, che ha avuto luogo nei locali del centro sportivo del Banco di Roma, si articolava in due tornei: il Torneo A (9ª cat. FIDE con norma di GM a p.6,5) vedeva schierati ben sei grandi maestri e quattro maestri internazionali. Tra i partecipanti l'ungherese Pinter, i nostri Mariotti e Tatai, nonché il vice campione del mondo Korchnoi, su cui erano puntati gli occhi di tutti perché questo era il suo primo impegno dopo la disfatta di Merano.

Il Torneo B (3ª cat. FIDE con norma di MI a p.6,5 e norma di MF a p.5,5) vedeva, oltre ad alcuni partecipanti del FIDE di Reggio Emilia, quali Rigò, Passerotti e Messa, diversi giovani ma validi maestri italiani, come Tassi, Iannaccone e Sibilio.

A una pregevole prestazione degli italiani nel torneo A (Mariotti terzo, l'unico che abbia battuto Korchnoi, Tatai 6°, Zichichi 7°/8° nonostante l'organizzazione della manifestazione gravasse tutta sulle sue spalle) non ha purtroppo fatto riscontro la classifica dei nostri nel torneo B; a parte Iannaccone, che ha vinto il trofeo "Paolo Piredda", ci si poteva aspettare qualcosa di più.

Vediamo comunque le classifiche finali (tra parentesi sono riportati nazionalità, categoria ed Elo dei singoli giocatori).



TORNEO A

1°/2°	Pinter (Ungheria, MI, 2520)	p.7
	Korchnoi (Svizzera, GM, 2645)	7
3°	Mariotti (Italia, GM, 2455)	5,5
4°/5°	Benko (USA, GM, 2415)	4,5
	Marovic (Jugoslavia, GM, 2440)	4,5
6°	Tatai (Italia, MI, 2440)	4
7°/8°	Robatsch (Austria, GM, 2415)	3,5
	Zichichi (Italia, MI, 2400)	3,5
9°	Soos (Germania Fed., MI, 2415)	3
10°	Unzicker (Germania Fed. GM, 2510)	2,5

TORNEO B

1°	Martin (Spagna, MI, 2380)	p.7
2°	Rigò (Ungheria, MF, 2320)	6
3°	Bouaziz (Tunisia, MI, 2355)	5,5
4°	Iannaccone (Italia, M, 2320)	5
5°/6°	Tassi (Italia, M, 2205)	4,5
	Messa (Italia, MF, 2350)	4,5
7°/8°	Hess (Germania Fed., MI, 2390)	3,5
	Passerotti (Italia, MF, 2340)	3,5
9°	Sibilio (Italia, M, 2200)	3
10°	Pangrazzi (Italia, M, 2260)	2,5

Esaminiamo ora alcune tra le partite più interessanti del torneo:

Mariotti - Korchnoi (Viennese)

1. e4, e5; 2. Cc3, Cf6; 3. g3, Ab4; 4. Ag2, 0-0; 5. Cge2, c6; 6. 0-0, d5; 7. exd5, cxd5; 8. d4, exd4; 9. Cxd4, Axc3; 10. bxc3, Cbd7; 11. Af4, Cb6; 12. Cb5, Af5; 13. Cd6, Ae4; 14. Ah3, Cc4; 15. Cxe4, Cxe4; 16. Dd4, Da5; 17. Tfe1, Tae8; 18. Af1, Ca3; 19. Ad3, Te6; 20. f3, Cc5; 21. Af5, Tf6; 22. Dxd5, Dxc3; 23. Tad1, Txf5; 24. Dxf5, Cxc2; 25. Ae5, Dc4; 26. Axg7!, Rxg7; 27. Dg5+, Rh8; 28. Td8, Cd7; 29. Tee8, Dd4+; 30. Rg2, Dg7; 31. De7, Rg8; 32. Dxd7, abbandona.

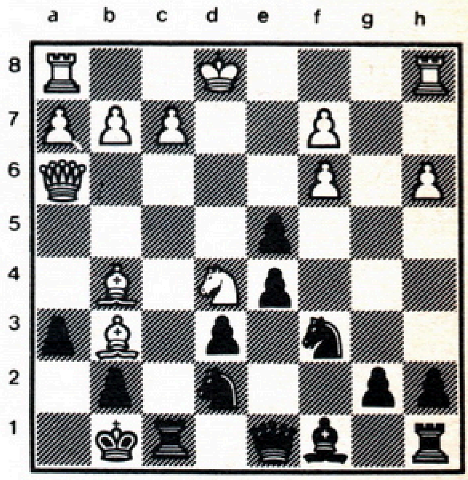
Pinter - Unzicker (Nimzo-Indiana)

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Ab4; 4. Cf3, 0-0; 5. Ag5, d6; 6. e3, Cc6; 7. Dc2, e5; 8. dxe5, dxe5; 9. Td1, De7; 10. Ae2, Te8; 11. 0-0, Axc3; 12. Axf6, Dxf6; 13. Dxc3, De7; 14. a3, Ag4; 15. h3, Ah5; 16. Td5, f6; 17. Tfd1, Tad8; 18. Db3, Af7; 19. Txd8, Cxd8; 20. Da4, Cc6; 21. b4,a6; 22. Cd2, Td8; 23. Af3, Td7; 24. Axc6, bxc6; 25. Ce4, Txd1; 26. Dxd1, Axc4; 27. Dc2, De6; 28. Cc5, Dd5; 29. Df5, h6; 30. Dc8+, Rh7; 31. Dxc7, a5; 32. Cd7, Rg8; 33. Dd8+, Rf7; 34. Df8+, Rg6; 35. De8+, Rh7; 36. De7, Rg8; 37. Dd8+, Rh7; 38. bxa5, Dd1+; 39. Rh2, Dc2; 40. Dc7, Dxf2; 41. Dxc6, Ad3; 42. Cf8+, Rh8; 43. Da8, Af5; 44. Cg6+, Rh7; 45. Ce7, Ae6; 46. De4+, Rh8; 47. a6, abbandona.

Passerotti - Messa (Francese)

1. e4, e6; 2. d4, d5; 3. Cc3, Ab4; 4. e5, Ce7; 5. a3, Axc3+; 6. bxc3, c5; 7. Dg4, 0-0; 8. Cf3, Cc6; 9. Ad3, f5; 10. exf6, Txf6; 11. Ag5, Tf7; 12. Dh3, h6; 13. Ag6, Tf8; 14. Ce5, cxd4! ancora una novità in questa variante della Francese e ancora una volta in una partita tra i primi due classificati al Campionato Italiano assoluto.

Secondo la teoria, fino a oggi la continuazione del nero era 14...Cxe5 (vedi Pergioco di marzo, partita Passerotti - Messa, Reggio Emilia 1982). Chissà perché questa continuazione (14...cxd4!), che sembra essere il modo migliore di eliminare la pressione che il bianco esercita sull'arrocco del nero tramite l'Ag6, non è mai stata presa in considerazione dai teorici fino a ora. Se, infatti, 15. cxd4, Cxe5 16. dxe5 (se 16. Axe7, Dxe7; 17. dxe5, Dg5; 18. Dg3, Tf4) 16...Da5+; se, invece, 15. Cxc6, bxc6; 16. cxd4, Aa6 ed il nero sta meglio. Passerotti ha preferito una terza possibilità:



15. Axe7, Dxe7; 16. cxd4, Df6; 17. Dg3, Cxd4; 18. Td1, Cc6; 19. Cxc6, bxc6; 20. 0-0, e5; 21. c4, Aa6; 22. Tfe1, Axc4; 23. Txe5, Tab8; 24. Tf5, De6? (occorreva giocare 24...De7) 25. Af7+, Txf7; 26. Dxb8+, Rh7; 27. Te5, Df6; 28. f3, Ab3; 29. Tde1, Ac2; 30. Db2, Ag6; 31. Df2, Tb7; 32. Te6, Dc3; 33. Dg3, Dc5+; 34. Rh1, Af7; 35. Td6, Dc2; 36. h4, c5; 37. Rh2, c4; 38. Te5, c3; 39. h5, Dd3; 40. Texd5, Axd5; 41. Dg6+, Dxg6; 42. bxg6+, Rh8; 43. Txd5, Tb8; 44. Tc5, Rg8; 45. Txc3, Rf8; 46. Tc7, Tb6; 47. Tf7+, Rg8; 48. Txa7, Txg6 etc. la partita è terminata patta alla 80ª mossa.

A domanda rispondo

Questo mese, dedichiamo la rubrica alla corrispondenza con i nostri lettori

di Marvin Allen Wolfthal

Alcune lettere che ho ricevuto negli ultimi mesi pongono domande di interesse generale. Convinto che le risposte potranno essere utili a molti lettori ho pensato di occuparmene in questa sede. Anzitutto, è frequente la richiesta di informazioni su libri in altre lingue, dato che la situazione editoriale italiana è tale da far disperare. (Credetemi, non è proprio la mia ambizione averne in eterno il monopolio con il libretto pubblicato da Pergioco).

Chi vuole migliorare il proprio livello non può trascurare lo studio della teoria. Avere a disposizione giocatori più esperti è certamente un grosso vantaggio ma da solo non basta; tesuji, tsumego e joseki richiedono un certo lavoro "privato" e i libri di testo sono quindi essenziali. Infatti, al Go Club "Città del Sole" abbiamo potuto constatare che i giocatori in grado di leggere in altre lingue hanno progredito molto più in fretta degli altri. Per fortuna il linguaggio di questi libri non è difficile, e con un buon dizionario e un po' di pazienza può fare molto anche il "monoglotta".

Senza poter offrire qui una vera bibliografia completa, vorrei segnalare alcuni titoli in inglese e in francese, primi fra tutti quelli della Ishi Press, la straordinaria casa editrice creata in Giappone nel 1968 da giocatori inglesi e americani. Tutti i libri della Ishi Press sono importanti. Per i principianti suggeriamo *Go for Beginners, In the Beginning, Tesuji, Life and Death* e *Basic Techniques of Go*. Questi volumi sono disponibili da Città del Sole, via Meravigli 7, Milano, oppure da Dowsey Games, 18A Parkhill Road, London NW3 2YN. L'indirizzo della Ishi Press è CPO Box 2126. Tokyo. Su richiesta invierà il catalogo completo di libri e materiali da gioco.

In francese segnaliamo un lavoro interessante, *Les Bases Techniques du Go* del coreano Lim Yoo Jong (Diffusion Jeulogic, Editions Chiron, 40, rue de Seine 75006 Paris). Progettato come opera enciclopedica, è uscito finora soltanto il primo volume, che si occupa del gioco a nove pietre di handicap. Il Maestro Lim rappresenta il punto di riferimento del mondo francese di Go. I due volumi del *Traité du Jeu de Go* di Roger Girault (Flammarion) contengono molto di utile, ma a mio avviso hanno il difetto di comprimere troppi argomenti in troppo poco spazio.

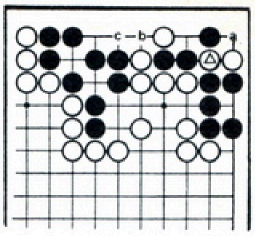
Passando ora alle questioni tecniche, mi è stato richiesto un chiarimento sul komi: 4,5, 5 o 5,5 punti? Ormai è quasi universale il komi di 5,5 punti in partite alla pari. Un komi di 5 punti serve invece a due scopi speciali e ben distinti. Nel primo caso esso significa che la partita pareggiata è senza vincitore. Nel secondo caso il pareggio è considerato vinto dal bianco, ma vale meno di una vincita per punteggio (per un punto almeno). Cioè, mettiamo che in sede di torneo la vittoria per pareggio valga mezzo punto e quella reale un punto intero. Se due giocatori hanno vinto otto partite ciascuno ma uno di loro ha accumulato sette vere vittorie e un pareggio mentre l'altro ha otto vittorie piene, il secondo otterrà la classifica superiore (8 punti contro i 7,5 del primo). Naturalmente il komi di 5,5 elimina del tutto la possibilità del pareggio.

Un'altra domanda riguarda il metodo grafico usato per segnare le partite e i problemi. Ci viene suggerito di sostituirlo col sistema scacchistico, cioè a lettere e numeri. Questo sistema viene infatti usato occasionalmente, ma mi sembra molto meno adatto al Go rispetto alla notazione "a diagramma". I motivi sono due: in primo luogo, il Go è un gioco che coinvolge direttamente la nozione di forma nello spazio e ciò risulta molto più evidente da un diagramma che da una tabella di mosse segnate in modo cartesiano. In secondo luogo c'è una considerazione di natura pratica: il lettore che mi scrive si lamenta della difficoltà di trovare la mossa successiva quando ci sono duecento o trecento mosse in un solo diagramma. Questo rappresenta indubbiamente un problema, ma vi assicuro che quando, riproducendo una partita, si scopre di aver sbagliato da qualche parte, è molto più difficile localizzare l'errore col sistema scacchistico che non facendo riferimento ad un diagramma che rappresenti l'aspetto visivo della partita stessa.

Faccio notare anche che la bravura nel riprodurre una partita aumenta con la forza di gioco dell'individuo, quindi conta anche l'esperienza. Esiste comunque un compromesso che ho visto utilizzare di recente nelle partite riportate dall'ultimo campionato europeo. Esso consiste nel segnare sotto il diagramma, con lettera e numero, tutte le mosse con le quali il gioco si sposta in una zona lontana del Go-ban, cioè proprio quelle che altrimenti non si troverebbero subito.

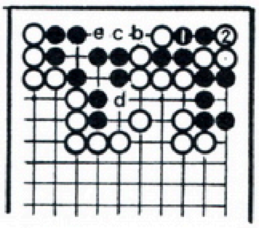
Ancora sul trofeo

Nel mese scorso non ho potuto commentare dettagliatamente il settimo problema del recente Trofeo di Pergioco. Riporto qui sotto il problema e la sua soluzione:



dia. 1

Il nero deve saltare tutti e due i suoi gruppi



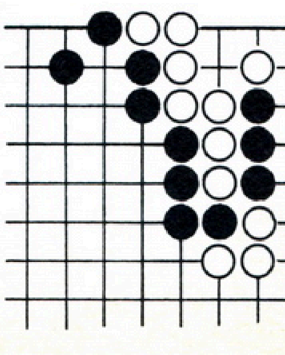
3 al punto sotto 1

dia. 2

Ora: ovviamente, il nero potrebbe salvare subito il suo gruppo a destra mangiando semplicemente le due pietre bianche ('a' nel dia. 1). Però, in questo caso il bianco gioca subito in 'b' che è sente contro tutti e due i gruppi neri. Cioè, se il nero difende il gruppo a destra, 'c' del bianco uccide quello a sinistra. Se difende invece il gruppo a sinistra in 'c', il bianco uccide l'altro gruppo rigiocando in Δ. La soluzione nel dia. 2 elimina questo pericolo, perché in essa 'b' del bianco è sente contro uno solo dei gruppi neri, quello a sinistra, e il nero fa sempre in tempo a difendersi. Potete verificare, poi, che senza prima aver giocato in 'b', 'c' del bianco non uccide il nero, perché quest'ultimo risponde in 'd' e il damezumari impedisce il bianco di giocare in 'e' per togliere un occhio.

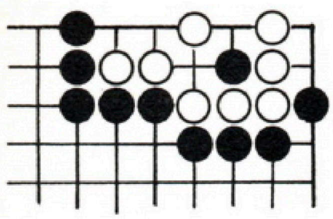
I problemi del mese

I



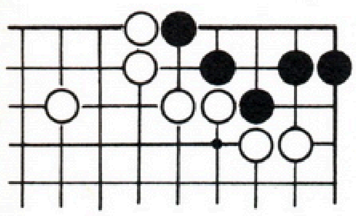
Il nero vince nell'angolo.

II



Il nero uccide. Questa è una formazione classica "da problema". Merita uno studio attento.

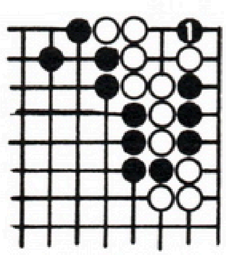
III



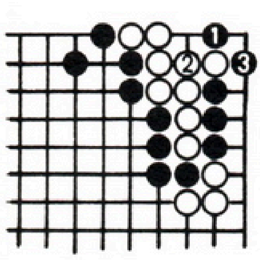
Ecco un problema un po' particolare. Il nero vive incondizionatamente.

Soluzioni

I

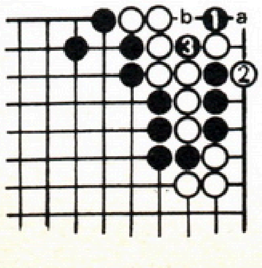


dia. 1

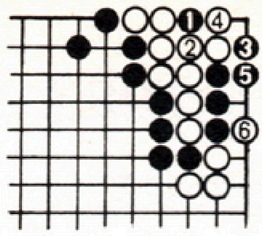


dia. 2

1 del nero nel dia. 1 è la mossa vincente. Se il bianco connette come nel dia. 2 il nero risponde con 3.



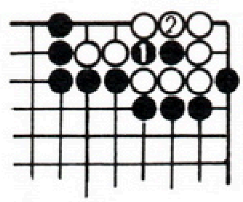
dia. 3



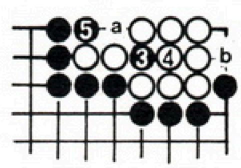
dia. 4

Con 2 nel dia. 3 il bianco cerca di creare un Ko in 'a' ma il nero risponde con 3 (atari). Se il bianco mangia un 'b' il nero riprende in 3 (snapback). Il dia. 4 dimostra perchè l'atari diretto in 1 non funziona. Dopo la sequenza fino a 6 il nero è in damezumari (non può mettere in atari il bianco).

II

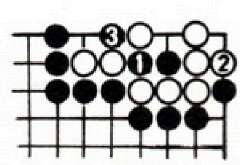


dia. 5

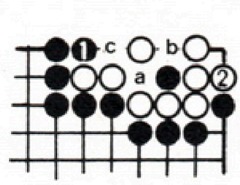


dia. 6

Dia 5: 2 del bianco è l'unica mossa che lascia una speranza di vita. Ma nel dia. 6 si vede che dopo 5 del nero 'a' e 'b' sono miai e due occhi non ci sono.



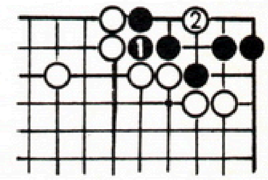
dia. 7



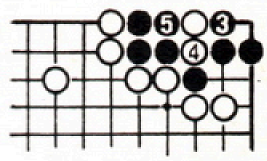
dia. 8

La sequenza più interessante nasce quando il bianco risponde in 2 nel dia. 7. 3 del nero è una mossa poco evidente ma micidiale; assicuratevi che il bianco non può fare un secondo occhio. Confrontate poi la risposta giusta (1 nel dia. 5) con questo 1 sbagliato nel dia. 8. Dopo 2 del bianco, nero in 'a' non funziona più, quando il bianco mangia 2 pietre in 'b', 'a' e 'c' diventano miai e il bianco vive. Ciò spiega anche la mossa 3 nel dia. 7, che non deve essere giocata un punto più a sinsitra.

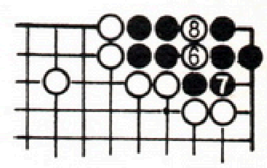
III



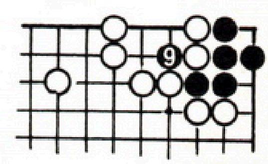
dia. 9



dia. 10

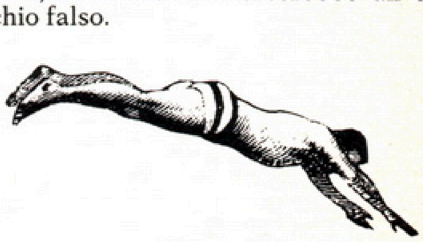


dia. 11



dia. 12

I diagrammi 9-12 danno la sequenza giusta: ishinoshita (sotto le pietre). Qualche lettore si ricorderà un problema simile, quello pubblicato sul numero di gennaio. Come in quel caso, la mossa cruciale è nel 7 nel dia. 11. Mangiare in 8 sarebbe una mossa suicida; il bianco in 7 creerebbe un occhio falso.



29-30 MAGGIO

Torneo internazionale di Go a Milano

Tutti i particolari sul prossimo numero

Come forzare la mano al vostro avversario

Per vincere una partita di Othello, è indispensabile costringere l'antagonista a fare mosse che non gli convengono

di Pier Andrea Morolli

Parliamo oggi di come si vince, o si cerca di vincere, una partita a Othello. Vincere, lo sapete bene, significa avere, alla fine della partita, più pedine del vostro avversario. Già mi sono permesso di dare, nei numeri scorsi, alcuni consigli su cosa fare e cosa non fare per vincere. Ripeto ancora che essi non sono assolutamente universali, nel senso che si adattino ad ogni situazione, però costituiscono, a mio avviso, una buona traccia su cui impostare, di volta in volta, la migliore strategia.

In generale una buona cosa è mettere pedine negli angoli e, conseguenza immediata, non permettere all'avversario di fare altrettanto. Dovete però aspettarvi un tale atteggiamento anche da parte sua. In genere nessuno dei due giocatori è disposto a cedere per primo, così si crea una situazione di stallo che generalmente viene rotta nel finale, quando uno dei due, generalmente il nero, è costretto a mettere una pedina in una casella adiacente a un angolo, fornendo all'altro un ponte per conquistarlo. Questo avviene in generale, tra due giocatori che non fanno nulla, o quasi, per forzare il gioco all'avversario.

Cosa significa forzare il gioco all'avversario? Significa lasciargli unicamente mosse sconvenienti. Vediamo un esempio: fig. 1. È il turno del bianco. Egli ha molte mosse legali, ma io al suo posto giocherei la f2. Ora il nero si trova di fronte alla situazione di fig. 2. Le uniche mosse legali che ha

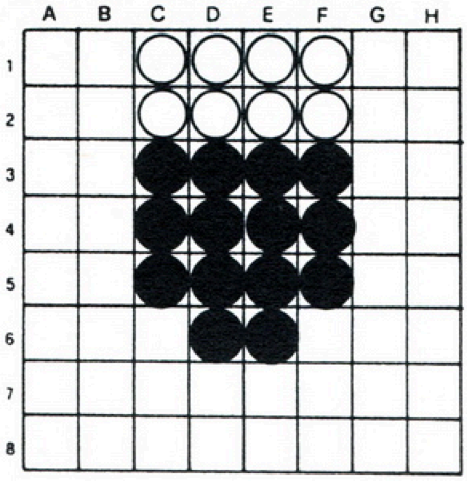


fig. 2

sono la b1, con conseguente a1 del bianco, e la g1, con esito pressoché uguale. Non solo, ma in questa situazione il nero è davvero nei guai, perché, per il resto della partita, il bianco potrà continuare ad imporgli le risposte, vincendo agevolmente la partita. Un esempio di possibile sviluppo futuro è dato dal diagramma 3. In questo caso, quindi, il bianco forza il gioco al nero.

Esaminando l'esempio si vede che a volte, nel proseguimento della partita, il nero ha la possibilità di muovere in più posti, senza necessariamente favorire il bianco. Invece è ormai in gabbia. Perché? Perché, poniamo gli restino tre mosse legali, di cui due neutre ed una cattiva. Chiaramente inizierà con una delle due neutre (cioè mosse che non hanno immediato svantaggio), ma se il bianco ha la possibilità di replicare ad essa, come nell'esempio, senza fornire al nero nuove opzioni di gioco legali oltre alle due, di cui una neutra e una cattiva, avanzate dal turno precedente, egli dovrà bruciarsi anche la seconda neutra, e se il bianco ha una seconda replica che non fornisce nuove opzioni neutre, ecco che il nero è forzato di nuovo.

A prima vista (mosse 22 e 41) il bianco riapre il gioco al nero. In effetti sta solo giocando come il gatto col topo. Ricapitolando i concetti principali: io cerco di non favorire lui, ma lui cerca di non favorire me. Se aspetto il finale, può darsi che lui, costretto dalla situazione che casualmente si è creata, sia costretto a fare mosse che mi favoriscono, ma di questo non sono sicuro, anzi potrebbe avvenire il contrario. Dunque mi sforzo di operare in modo tale da costringerlo io a fare ciò che conviene a me, forzandogli il gioco.

Se ci riesco, ovvero lo chiudo, e non gli do più la possibilità di uscire, posso ottenere dalle successive mosse il massimo vantaggio e, spessissimo, vincere la partita, magari anche con punteggi schiaccianti. Sì, d'accordo, ma lui cosa fa? Se è un buon giocatore, adotta la stessa tattica. Io cerco di chiudere lui, lui cerca di chiudere me. E qui comincia la battaglia. La situazione di fig. 2, probabilmente non è casuale, nel senso che dopo sole 17 mosse, già il bianco ha la possibilità, con f2, di chiudere il nero. Probabilmente il bianco ha usato una strategia buona, mentre il nero no. Situazioni in cui un giocatore può velocemente chiudere l'altro, possono occorrere sia casualmente, sia perché cercate da uno o da tutti i due giocatori.

In ogni caso è bene che quando uno dei due ha una simile occasione non se la lasci sfuggire. Più avanti esamineremo anche come si prende un vantaggio (come si fa a ritrovarsi a una mossa dalla chiusura dell'avversario), ora esaminiamo come si sfrutta. Questo solo per curiosità, ma devo confessare che quando vinsi il primo campionato italiano nel 78 io ancora ero solo a livello di chi sa giocare un discreto finale e sa sfruttare abbastanza frequentemente i vantaggi occasionali, niente di più. Tuttavia questo non mi impedì di vincere sonoramente spesso e volentieri. Devo dire anche che ora, abituato a vincere o perdere la partita nella prima parte, ovvero a chiudere o a trovarmi chiuso abbastanza presto, forse gioco nel finale meno bene di quando

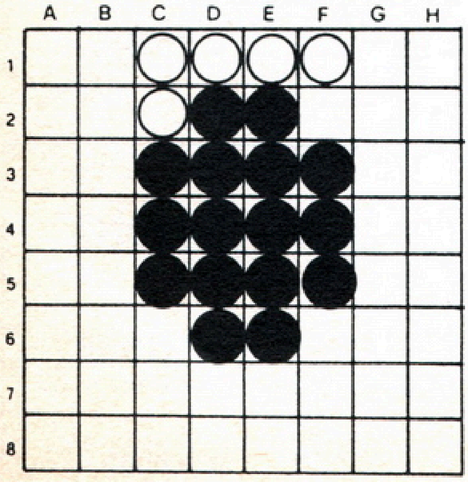


fig. 1

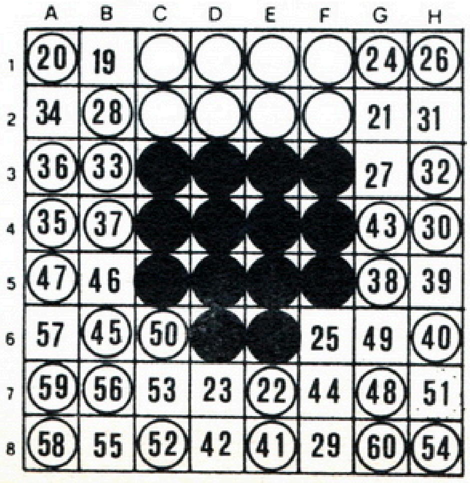


fig. 3

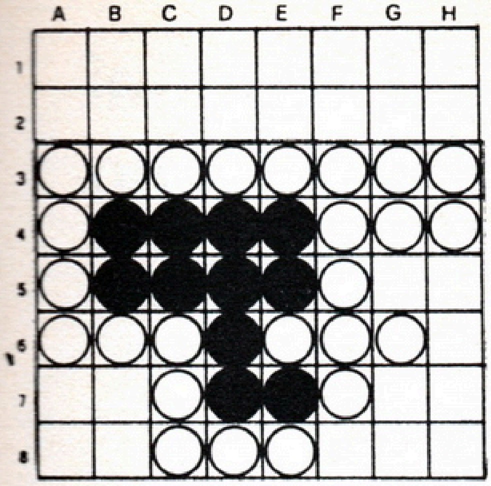


fig. 4

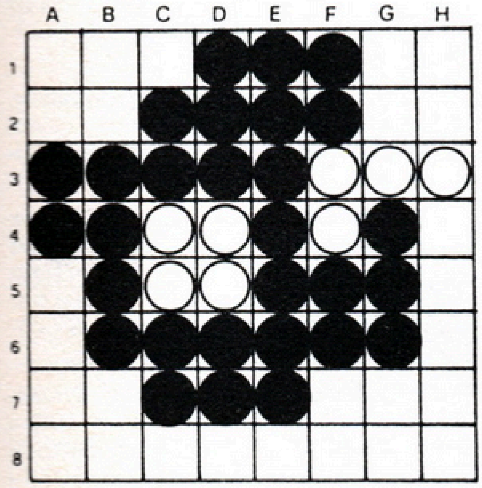


fig. 5

ero costretto a vincere con esso, e, quindi, mi applicavo di più al suo studio.

Propongo due problemi di "chiusura" entro due mosse. Fig. 4 muove il nero. Fig. 5 muove il bianco. Discuteremo su essi una delle prossime volte. Voglio chiudere questo numero col mio personale ringraziamento a tutti quanti hanno scritto, e con l'invito a tutti, soprattutto ai principianti, a rivolgermi ogni sorta di quesito o di opinione, soprattutto negativa, su questa rubrica. Ciò mi sarà ancor più di aiuto per renderla sempre meno mia e sempre più di tutti.



I rapporti numerici dal caso alla scienza

La numerologia, il 666 e l'Anticristo, i fiori a cinque e dieci petali regolarmente ripartiti, la serie di Fibonacci

di Raffaele Rinaldi

Come è noto, la numerologia è quella parte di sapere ermetico che pretende di dare una complessa spiegazione del mondo (oggettivo e soggettivo) attraverso la semplicità di determinati rapporti numerici.

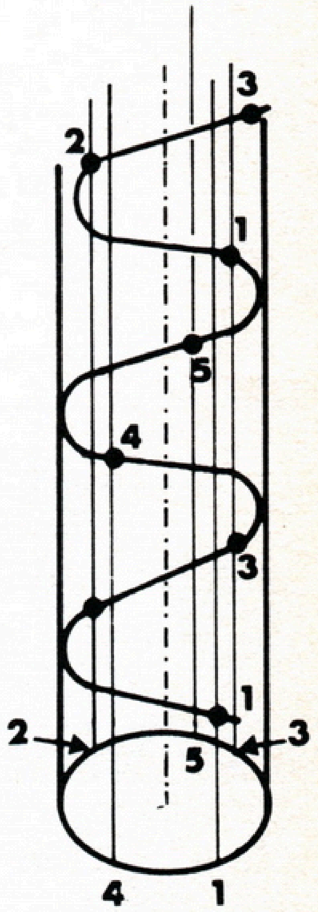
Che la "presenza" del numero nel mondo e, quindi, nelle teorie della conoscenza, sia da scontare è fatto ovvio; meno ovvio è partire da queste affermazioni ed estrapolare una mistica numerologica basata fondamentalmente sulla casualità con cui si possono stabilire rapporti tra numeri, ricercandone poi i significati allusivi, simbolici, eccetera. Nella storia, per fare solo un esempio celeberrimo, moltissimi personaggi si sono visti decodificare nome e cognome (o carica) in termini numerici e si sono beccati il 666: ossia, Bibbia alla mano, il numero della Bestia o dell'Anticristo. Esempio classico: in *Guerra e pace* il conte Pierre Bezukov affibbia il 666 a Napoleone.

Non è però detto, come accennavo all'inizio, che *tutti* i rapporti numerici che provengono dall'osservazione, debbano essere considerati puramente arbitrari, anche se talvolta sono di difficile o impossibile dimostrazione (come accade per esempio in astronomia per la cosiddetta legge di Bode o di Titius). Il che ci riporta al discorso della sezione aurea, del numero φ e della serie di Fibonacci.

A differenza di molti, che sostengono che ovunque si presenti il numero 5 ivi si possa parlare di presenza della sezione aurea e di φ, noi ce ne occuperemo solo in quanto essa compare direttamente in tali rapporti e in quanto una determinata serie di numeri costituisce una successione di termini consecutivi della serie di Fibonacci.

Esiste un grande numero di fiori a cinque petali regolarmente ripartiti, le cui estremità sono disposte come i vertici di un pentagono regolare. Esistono anche fiori a dieci petali (talvolta raggruppati in modo da formare cinque gruppi di due). Abbiamo qui incontestabilmente un legame con il numero φ.

Se esaminiamo ora il modo in cui le foglie si dispongono lungo il ramo (disposizione che varia evidentemente a seconda delle specie vegetali) e ci limitiamo al caso in cui si tratta di foglie isolate, osserviamo che ogni foglia è connessa al ramo mediante un nodo e, reciprocamente, ad ogni nodo corrisponde una e una sola foglia. La figura che segue mostra schematicamente quel che si osserva in un certo numero di specie:



I diversi nodi si trovano disposti lungo una curva particolare, un'elica cilindrica, che si avvolge intorno al ramo (essa è approssimabile all'elica che si avvolge intorno a un cono di debolissima apertura quale è il tronco di un albero o un suo ramo). Si può anche osservare che i nodi si trovano sull'intersezione dell'elica e di cinque (e solo cinque) generatrici del cilindro, le quali partono inoltre in punti della

sezione retta del cilindro che corrispondono approssimativamente ai vertici di un pentagono regolare.

Se, partendo da un qualunque nodo (per esempio il nodo 1), si descrive l'elica, il primo nodo che si incontra non si trova sulla generatrice successiva (generatrice 4), ma sulla generatrice ancora seguente (alla quale è stato assegnato proprio per ciò il numero 2); e così via. Di conseguenza i punti 1, 2, 3, 4 e 5 della sezione retta si presentano nel medesimo ordine dei vertici di un pentagono stellato. Inoltre: partendo dal nodo 1, bisogna descrivere due spire dell'elica per ritrovare un nodo sulla generatrice 1.

Se stabiliamo un rapporto tra il 2 (minimo numero di spire tra due nodi appartenenti alla medesima generatrice) e il 5 (numero di generatrici che portano dei nodi), otteniamo quello che in botanica si definisce ciclo foliare e in particolare il rapporto 2/5 è il ciclo foliare tipico del melo, del pero, della quercia. Naturalmente, per altre specie, il ciclo foliare assume altri valori come per esempio 1/2 (per il tiglio e simili), 1/3 (per l'olmo e simili), eccetera.

Fatto notevole, i rapporti 1/2, 1/3 e 2/5 presi nell'ordine, sono rispettivamente i rapporti inversi dei primi tre termini della serie

$$2/1,\ 3/1,\ 5/2,\ \dots,\ a_n/a_{n-2}, \dots$$

che deriva direttamente dalla serie di Fibonacci e che converge a $\varphi 2$. Esiste anzi un teorema che afferma che per $n \to \infty$ ogni serie della forma $\Sigma a_n/a_{n-k}$ converge a φ^k.

Come si vede, l'importanza del rapporto aureo non riguarda solo e semplicemente le costruzioni dell'uomo (architettura, pittura) o anche il mondo naturale (in particolare il fenomeno della fillotassi di cui abbiamo ora parlato). Ma naturalmente vi sono altre forme in cui tale rapporto si manifesta sia nel regno vegetale (fenomeni come la parastichìa, per esempio) e nel mondo animale. Forse ci capiterà di riprendere il discorso.

Mi fermo allora qui e mi congedo non senza darvi un poco di lavoro per il prossimo mese. Tutti conoscono probabilmente i problemi di pesata (ve ne sono di veramente graziosi nella semplicità della soluzione). Quello che vi propongo mi è stato suggerito da Dario De Toffoli di Venezia: si tratta di un problema veramente bello e che richiede cospicue doti deduttive. Ecco: vi sono dodici palline esattamente uguali. A dispetto di tale uguaglianza, una di esse è di massa diversa da quella delle altre. Disponendo solo di una bilancia a piatti, si vuol sapere qual è il minimo numero di pesate necessarie per individuare la pallina di massa diversa. (Mi scuserà De Toffoli se ho leggermente alterato l'enunciato).

Per concludere, visto il successo che aveva ottenuto il problema che chiedeva di scrivere i numeri con quattro 4, vi do la soluzione della scrittura di φ con soli 1, pubblicato nel numero scorso di "Pergioco".

a) Il primo modo: partendo dalla prima successione convergente (per difetto) a φ pubblicata sul numero scorso e osservando che si può scrivere.

$$1 = 1$$

$$2 = 1 + \frac{1}{1}$$

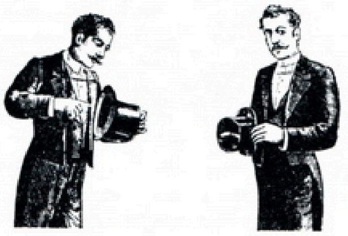
$$\frac{3}{2} = 1 + \frac{1}{1 + \frac{1}{1}}$$

si ottiene subito

$$\varphi = 1 + \cfrac{1}{1 + \cfrac{1}{1 + \cfrac{1}{1 + \dots}}}$$

b) Il secondo modo deriva dall'equazione $\varphi^2 = 1 + \varphi$.
da cui si ottiene immediatamente la seguente espressione di φ:

$$\varphi = \sqrt{1 + \sqrt{1 + \sqrt{1 + \dots}}}$$



Il problema delle noci di cocco ha sollevato un piccolo vespaio. Vespaio nel senso che sono giunte moltissime risposte: devo anche dire che molte delle moltissime erano sbagliate. Di fatto non era certo facile, come dicevo nel presentare il problema, mettersi a calcolare le soluzioni. Ottime, tuttavia, le risposte e le tecniche di risoluzione inviate da molti lettori come Sergio Della Valle, dell'Università di Napoli, che ha tabellato tutte le risposte; di Roberto Cannata (Roma); del già citato Dario de Toffoli di Venezia; di Alberto Cappuccini di Roma che conosceva in parte la storia di questo problema e che (giustamente) conclude dicendo che "anche raccogliere 15621 noci di cocco in un solo giorno non deve essere stata un'impresa di tutto riposo". Si figuri allora caro Cappuccini che cosa deve essere stata la conta e la divisione fatta dal primo uomo.

A un soffio dalla soluzione è giunto invece Ivo Zuccotto, il quale mi manda anche la dimostrazione del teorema sulla serie di Fibonacci pubblicato sul numero di gennaio di "Pergioco": la dimostrazione è corretta ma, ahimè, incompleta (bisogna dimostrare anche che k è effettivamente una costante).

Topologici

I nipotini del Cubo

Varianti e nuove edizioni per il rompicapo di Rubik

di Luciano Cavalli

Sulla scia del grande successo commerciale, in tutto il mondo, del cubo di Rubik, sono uscite altre edizioni del cubo stesso, varianti geometriche che hanno all'interno lo stesso meccanismo di funzionamento del cubo originale, ma si configurano all'esterno in forme differenti da quella cubica.

Si tratta del cubo a base ottagonale, del diamante, in tre differenti versioni, e della sfera, in due differenti dimensioni.

Ricordiamo inoltre qui, anche se geometricamente non si differenziano dal cubo originale, i cubi che portano sulle facce semi delle carte da gioco o disegni di frutti, anzichè i soliti sei colori.

Abbiamo elencato i più importanti, tralasciando quelli che variano solo i colori delle facce, come, ad esempio, il cubo con colori fosforescenti, i cubi con fotografie particolari e simili.

Delle particolarità di ciascuno di questi cubi diremo più avanti: per il momento anticipiamo che essi sono interessanti per quei cubisti che vogliono collezionare ogni tipo di cubo o per quelli che vogliono provare tutto, mentre per il loro ripristino non offrono molto, avendo un meccanismo, come detto, del tutto uguale a quello del cubo originale.

Per questo quando, alcune settimane fa, abbiamo provato il Cubo del Quindici (Fifteen Cubo, Mondadori Giochi) eravamo molto scettici e, dopo averlo mescolato, ci siamo accinti a ripristinarlo quasi con rassegnazione e pensando che comunque, una volta scoperto l'eventuale punto caratteristico, l'avremmo risolto in pochi minuti. In breve però ci siamo accorti che, se volevamo arrivare alla fine, dovevamo rapidamente chiamare a raccolta tutte le nostre capacità cubistiche.

Il cubo del quindici offre di gran lunga più divertimento di tutti gli altri cubi speciali messi insieme, è molto più difficile e mette a dura prova le capacità tecniche e intellettuali del miglior cubista. Tratteremo quindi ora particolarmente di questo Fifteen Cubo o cubo del quindici, lieti di poter consigliare ai lettori un puzzle praticamente nuovo.

Il cubo del quindici, anzichè avere le

facce colorate, presenta su ognuna di esse un quadrato magico; i lettori sanno di che cosa si tratta. Un quadrato magico porta scritta una serie generalmente progressiva di numeri disposti in modo tale che la loro somma sulle linee orizzontali, verticali e sulle due maggiori diagonali è costante. Ai lettori più attenti non sarà sfuggito, su questo argomento, l'articolo di Raffaele Rinaldi "Introduzione ai quadrati magici", apparso su Pergioco n. 2, novembre 1980.

Nel nostro caso abbiamo quindi, su ogni faccia del cubo, un quadrato magico di ordine 3 (cioè un quadrato di lato 3), e dalla matematica sappiamo che la sua costante sarà 15, usando una sequenza dall'1 al 9. Inoltre sappiamo che esiste un solo quadrato magico di ordine 3, escludendo naturalmente le rotazioni dei numeri e le loro riflessioni.

Prendiamo ad esempio la seguente disposizione di numeri su un quadrato magico di ordine 3;

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Tutte le terne di numero che danno come somma 15 sono fisse, però ogni terna può essere disposta in modo differente (e si modifica di conseguenza anche la disposizione delle altre terne). Ad esempio la terna 4 9 2 può essere scritta in alto orizzontalmente (come nell'esempio riportato) oppure sulla fila in basso, o in una fila verticale a destra o sinistra, e inoltre possiamo trovare i tre numeri che la compongono scritti da sinistra a destra o viceversa, dall'alto al basso o viceversa.

In commercio esistono sei differenti edizioni del cubo del quindici: ognuna ha una diversa disposizione reciproca sia delle terne sui quadrati sia dei quadrati sulle facce.

Dopo aver acquistato il cubo del quindici e averlo subito mescolato, si può provare a ripristinarlo. E qui sorgono le prime difficoltà:

— non si dispone di alcun colore di riferimento. Ogni faccia ha infatti il fondo in oro e i numeri in nero, cioè tutte le facce si presentano apparentemente uguali;

— per lo stesso motivo, non si sa da che parte incominciare;

— i centri, sempre rappresentati dal numero 5, ruotano su se stessi, come avviene in tutti i cubi di questo mondo; ma quando i cubi sono normali, cioè sono colorati, nessuno se ne accorge. Qui invece un rovesciamento dei 5 aumenta di parecchio la confusione;

— anche risolta una prima faccia, questa deve avere i numeri posizionati in modo tale da consentire la costruzione delle facce laterali, ma non si conosce la disposizione dei numeri sulle facce laterali.

Insomma crediamo di poter affermare che se il cubo del quindici fosse uscito prima del cubo a sei facce colorate, forse il mondo dei cubisti starebbe ancora delirando in pazzia completa. Chi non crede provi a seguire una qualsiasi formula di spostamento o di rotazione di spigoli o di angoli: c'è un solo modo per riuscire al primo colpo. Posizionato il cubo, eseguire *ad occhi chiusi* (se si è capaci di farlo). Ma se si cerca di eseguire guardando il cubo stesso, è molto frequente che a metà formula invece del cubo giri la testa del solutore.

Forse alcuni lettori si saranno spaventati: niente paura. I solutori più esperti avranno già intuito che sarà di grandissimo aiuto, quasi essenziale, conoscere a memoria la disposizione degli otto vertici. Questo può essere fatto appena in possesso del cubo (ma è un peccato perdere il puro divertimento offerto dal ripristino senza conoscere ancora la disposizione tipica) oppure dopo averlo mescolato e risolto.

Che sia sufficiente conoscere a memoria la posizione dei vertici è evidente: infatti, visto che i 5 sono fissi in centro, la disposizione degli altri numeri posti sugli spigoli ne deriverà di conseguenza, senza possibilità di errori.

Occorrerà, naturalmente, osservare l'esatto orientamento dei numeri, senza però tenere in alcun conto, almeno durante la fase del ripristino, l'orientamento dei 5. Questi saranno orientati soltanto alla fine (se necessario) e servendosi di apposite formule.

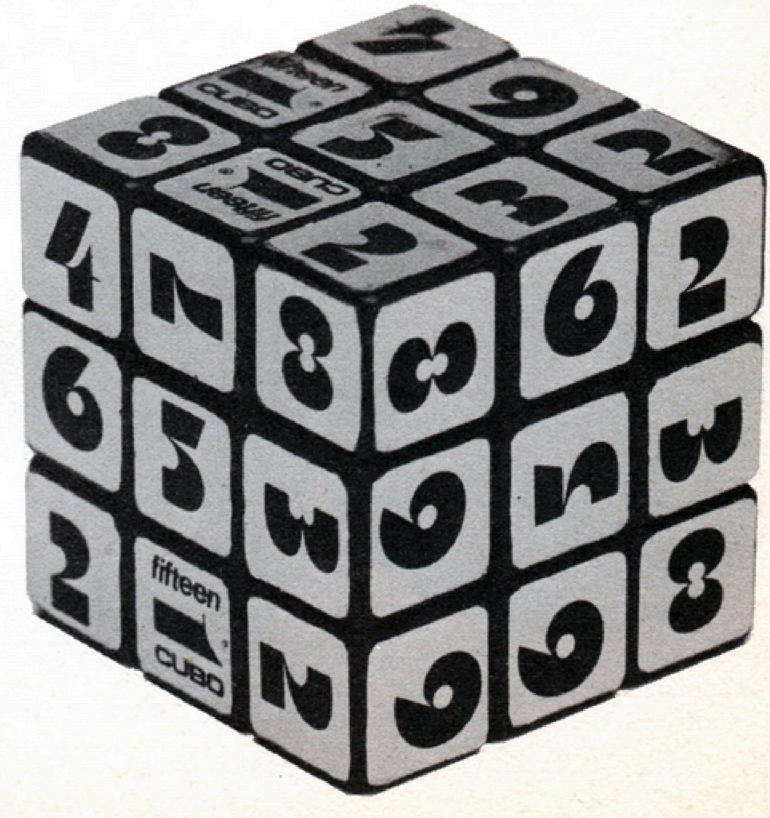
È utile anche tener presente che tutti i vertici portano solo numeri pari (2, 4, 6, 8) mentre i numeri dispari sono tutti sugli spigoli (1, 3, 7, 9); già sappiamo che i 5 sono in centro. Ne segue che durante la ricostruzione ogni confusione (a causa della loro rotazione) fra 6 e 9 non è possibile: se è uno spigolo si tratta di un 9, se è un vertice si tratta di un 6, e come tali vanno orientati.

Come metodo di ripristino ognuno può seguire quello che vuole: conoscendo a memoria la posizione degli otto vertici si possono sistemare questi per primi e poi tutti gli spigoli. Oppure sapendo a memoria solo la posizione dei quattro vertici alti si può eseguire il primo strato, poi quello contrapposto (la posizione degli altri quattro vertici deriverà di conseguenza) ed infine lo strato intermedio.

Ci sembra molto difficoltoso (anche perché è un metodo che adotta formule non semplici) seguire il metodo cosiddetto delle "fasce discendenti", cioè prima uno strato, poi lo strato intermedio, infine lo strato opposto al primo.

L'intero cubo dovrebbe ora risultare tutto ripristinato: ma a questo punto ci si può trovare di fronte a una grossa e imprevista difficoltà. A seconda del metodo di soluzione adottato, si potranno trovare due spigoli dello strato intermedio (si badi bene: *oppure* ma *non* contemporaneamente) due spigoli dello strato inferiore interscambiati fra di loro.

E qui si resta ammutoliti perchè la cosa giunge inaspettata e sul momento non si sa bene che pesci prendere.



Fifteen Cubo di Mondadori: un quadrato magico su ciascuna delle sei facce.

Infatti in un cubo non è possibile interscambiare fra di loro due spigoli: devono essere, come minimo, tre. Sappiamo che tutti gli spigoli sono differenti uno dall'altro, per cui non sarà neppure possibile un falso scambio con altri due spigoli.

Prima di tutto: perchè è successo questo e come si può rimediare? È tutto più semplice di quanto sembri. I solutori più esperti avranno già intuito che ciò è dovuto al fatto che il primo strato è stato costruito intorno a un centro che non è il suo. Sul cubo del 15 questo è possibile, dato che tutti i centri sono uguali. Per meglio comprendere, si provi in un cubo normale a costruire la faccia bianca sul centro verde e la faccia blu sul centro bianco (cubo standard come specificato nel numero scorso di Pergioco).

Questo non era mai stato fatto prima? Bene, è ora di incominciare a studiare il problema. Si configuri un piano (su cui giacciono quattro centri) ruotato di 90° sul suo asse normale: in altre parole sul cubo normale si potranno avere quattro centri "scivolati" sulle facce adiacenti, ognuno spostato di 90° rispetto alla sua posizione corretta. E naturalmente per compensare l'anomalia ci sono i due spigoli interscambiati. Sul cubo del 15 non si nota la rotazione del piano dei centri, ma è ben visibile l'interscambio dei due spigoli. Per uscirne ci sono tre metodi:

a) per tentativi, facendo "scivolare" una faccia su un centro adiacente e ricostruendo il resto di conseguenza. Se necessario ritentare, in genere però una volta è sufficiente;

b) rinunciare scoraggiati e dedicarsi ad altro;

c) oppure (ed è il metodo più elegante) seguire questo procedimento: se i due spigoli scambiati già non lo sono, eseguire le formule necessarie per avere i due spigoli in questione contrapposti sulla stessa faccia. Cioè non devono essere adiacenti nè giacere su spigoli del cubo contrapposti in diagonale. Ottenuto questo, posizionare il cubo in modo che i due spigoli siano in G in alto (cioè siano in AF e AR) ed eseguire la manovra di Rubik per rovesciarli (se fossero già rovesciati non eseguire).

Attenzione ora: tenere sempre fermo il cubo nella sua posizione iniziale ed eseguire:
G A2 G' A2 G A2 G' A2 G R2 G' R2 G
(questa formula è di Paolo Rho del CCM).

Nella faccia bassa del cubo (sempre su G e precisamente in BF e BR) ci sono adesso due spigoli rovesciati. Portare il basso in alto ruotando il cubo sull'asse D-S ed eseguire la manovra di Rubik. Ed anche questo scoglio è superato.

Ripristinato esattamente tutto il cubo, rimane solo la rotazione di quei 5 che non avessero il giusto orientamento delle rispettive facce. Servirsi delle apposite formule di rotazione dei centri che certamente ormai tutti conosceranno. Ricordiamo che tre di queste formule, inviate da lettori, sono state pubblicate sul numero scorso di Pergioco. Per ruotare un centro posto in A di 180° ci si può servire della seguente formula: (A D_a A2 D'_a)2.

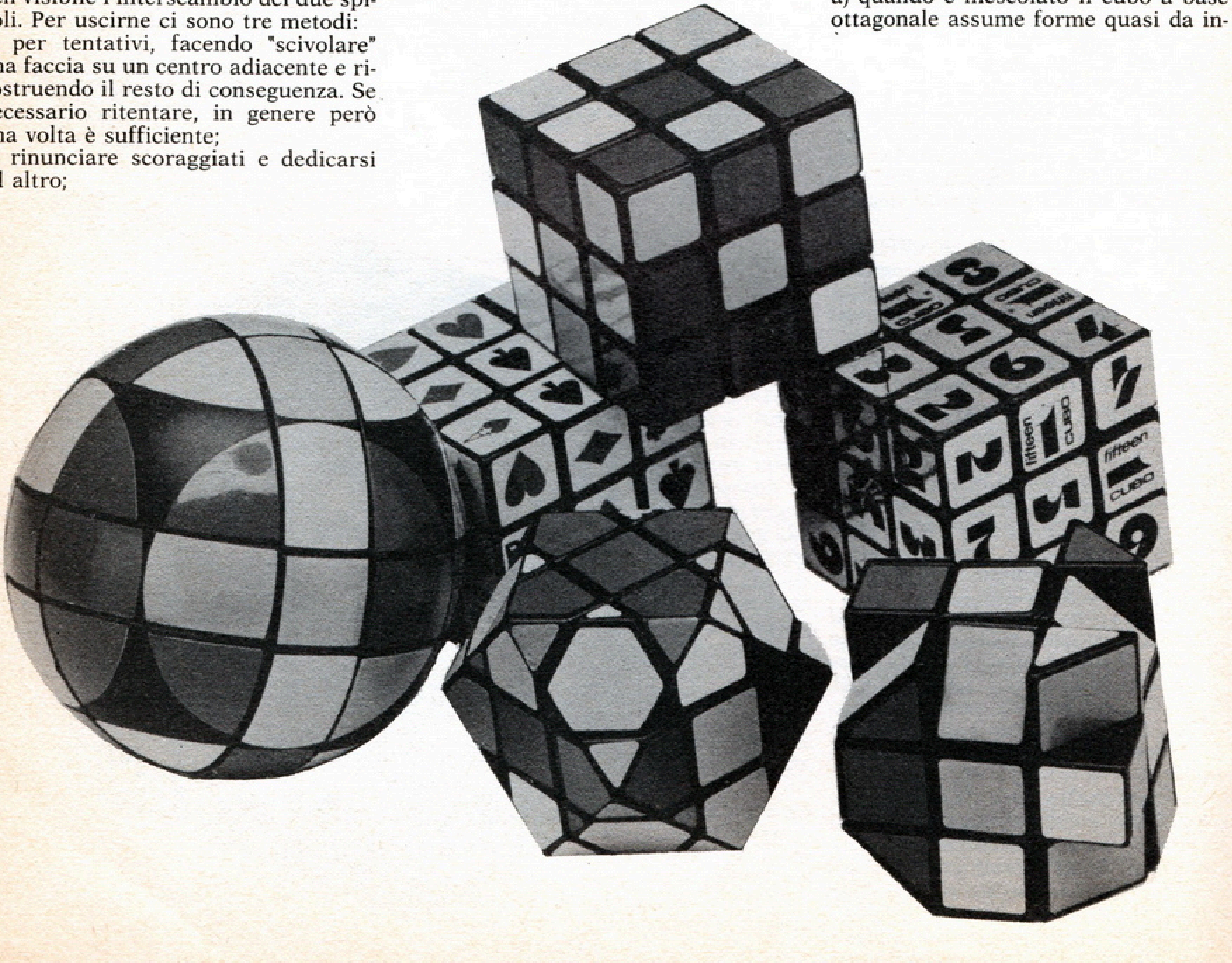
Per concludere sul cubo del quindici, confermiamo che è un puzzle molto adatto a tutti quegli appassionati cubisti i quali, esaurito il cubo, cercano nuove fonti di "tribolazione". Per risolverlo occorre saper padroneggiare le leggi del cubo, conoscere possibilmente più metodi, sapere a memoria numerose formule e saperle eseguire con la massima disinvoltura.

E ritorniamo agli altri "cubi" che abbiamo lasciato all'inizio di questo studio, travolti dall'entusiasmo per il cubo del quindici.

Il cubo a base ottagonale è certamente quello più interessante. In esso sono stati "sezionati" gli spigoli verticali cosicchè, oltre ad aver prodotto una base ottagonale, gli otto vertici presentano solo due facce invece di tre e gli spigoli della cintura hanno una sola faccia invece di due. Poiché le facce ricavate dal sezionamento portano ora un loro proprio colore, i colori del cubo diventano dieci.

Le conseguenze più vistose di questi sezionamenti sono le seguenti:

a) quando è mescolato il cubo a base ottagonale assume forme quasi da in-



Il Cubo di Rubik e le varianti presentate in questo articolo: la sfera, il diamante, l'ottaedro, il cubo con i semi e il Fifteen Cubo.

cubo;
b) terminato il ripristino ci si può trovare con uno, ed uno solo, spigolo posizionato bene ma con i colori rovesciati;
c) oppure, sempre al termine del ripristino ci si può trovare con due, e due soli, spigoli interscambiati.

Per il caso a) non c'è niente da fare: eventualmente prendere un tranquillante. Per il caso b) eseguire una manovra di Rubik, dopo opportuno posizionamento, fra lo spigolo rovesciato e uno spigolo della cintura: poiché quest'ultimo ha una sola faccia e un solo colore, non cambierà nulla se ruoterà su se stesso. Ma nello stesso tempo otterremo di ruotare lo spigolo che ci interessa. Quando infine ci troviamo nel caso c) vuol dire che siamo partiti male con le quattro colonne di vertici e spigoli sezionati.

Occorre fin dall'inizio memorizzare la loro esatta posizione. In genere si ha la seguente disposizione (ma non è detto che tutti gli ottagoni in commercio abbiano la stessa disposizione di colori):
- centro verde in F
- colonna RS azzurro
- colonna RD rosa
- colonna FS viola
- colonna FD arancione

Trovandosi quindi in finale con i due spigoli interscambiati, bisogna ricominciare sistemando le colonne sezionate nella loro giusta posizione (eventualmente servirsi di apposita formula che interscambia due colonne).

Noteremo che per il ripristino del cubo ottagonale è più agevole servirsi di un metodo del tipo a "fasce discendenti".

Il "diamante" è un cubo sul quale sono stati sezionati a 135° gli 8 vertici: vi sono qui tre differenti tipi di diamante a seconda della profondità del taglio di sezionamento:
a) il taglio investe soltanto il vertice: questo tipo di diamante non presenta alcuna differenza apprezzabile rispetto al cubo normale. Avrà semplicemente i vertici un po' smussati;
b) il taglio coinvolge non solo il vertice ma anche una parte dei tre spigoli ad esso adiacenti;
c) il taglio coinvolge oltre ai vertici e ai tre spigoli anche i centri.

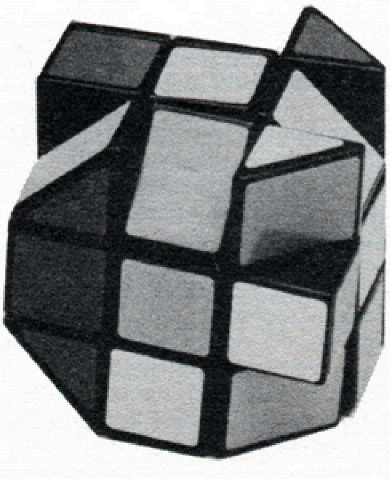
Il più bello esteticamente è il tipo b). In esso vengono create otto nuove facce a 135° dalle facce che portano i centri; ognuna di esse ha un suo nuovo colore, per cui i colori in totale diventano quattordici. Il diamante, a differenza dell'ottagono, non cambia la sua forma originale quando viene mescolato. Durante il ripristino non possono sorgere equivoci sul posizionamento dei vertici, poichè il loro colore è ripetuto sugli spigoli adiacenti. Basta quindi accoppiare i colori uguali per avere le esatte posizioni.

Il diamante è bello da vedere (con i suoi quattordici colori) e facile da maneggiare: peccato che in Italia sia difficilmente reperibile. Chi abita al Nord lo può trovare in Svizzera, a Lugano.

La sfera è stata prodotta in due dimensioni: una con il diametro circa uguale al lato del cubo normale, e una in formato gigante.

Come il diamante non presenta alcuna difficoltà durante il ripristino: solo occorre un po' di attenzione per fare combaciare i colori. Spigoli e vertici qui hanno forme insolite per cui è facile confondersi.

Infine i cubi che portano sulle facce, anzichè i colori, i semi delle carte da gioco (fiori, picche ecc.) o altri disegni (quali banane, ananas ecc.) presentano l'unica caratteristica che, terminato il ripristino, devono essere fatti ruotare i centri che non risultassero correttamente orientati. Occorre quindi conoscere a memoria, oltre alle consuete formule di soluzione, anche le formule di rotazione dei centri.



Posta dei lettori

Al lettore Abete di Torre del Greco segnaliamo "Il Cubo di Rubik" di André Warusfel, collana degli Oscar di Mondadori, lire 3.000. La prefazione è di Rubik mentre l'algoritmo di soluzione è di Emmanuel Halberstadt.

Il lettore Di Nicola - Carena di Milano manda la formula
A G2 A2 N2A G2 C2 S A2 N A2 D A2 N' A2 N2 D' S2 C2 S C' N
dalla quale si ottiene la posizione delle sei barre, a patto però di scambiare manualmente due spigoli.

Veniamo informati che sabato 13 febbraio in un'aula del Liceo Scientifico "Enrico Fermi" di Massa si è svolto il 1° Torneo Massese di Cubo Magico nel quale ogni giocatore aveva a disposizione tre prove di ricomposizione del cubo, delle quali valeva, ai fini della classifica, il risultato migliore. Avrebbe vinto un bambino di otto anni con il tempo di 1' 22"; altri classificati 1' 34", 1' 41", 1' 48". La gara è stata ripresa da una TV privata. Al piccolo vincitore le nostre più vive congratulazioni.

Master Mind

Qual è la proposta migliore?

Un aspetto fondamentale dell'apertura: il secondo tentativo

di Elvezio Petrozzi

La volta scorsa abbiamo iniziato ad esplorare il rigorosissimo mondo delle aperture del Master Mind. Siamo partiti con l'Originale Master Mind e abbiamo presentato due interessanti tabelle relative alla prima proposta, supponendo di comporla usando i 4 colori.

Da questa tabella abbiamo saputo che la risposta che ha maggiori probabilità di venirci fornita è '2 bianchi', che lascia ancora 312 codici possibili. Abbiamo verificato la natura di questi 312 codici e abbiamo scoperto che la maggior parte di essi è formata da un colore doppio e due singoli mentre al secondo posto ci sono i codici formati da quattro colori diversi. In particolare, tra i codici con un doppio, sono in maggioranza quelli nei quali il doppio è uno dei quattro colori usati nella prima proposta.

A questo punto, siamo in grado di affrontare un altro importante aspetto del Master Mind: quanto e quando è vantaggioso effettuare una proposta con la struttura più probabile piuttosto che farsi guidare dall'intuito?

Innanzitutto, chiariamo che la domanda posta a questo stadio di sviluppo della partita ha un significato diverso che se fosse posta verso la fine; in questo secondo caso la riproporremo, ma ora rispondiamo tenendo presente la situazione attuale.

Come abbiamo visto, la struttura più probabile della combinazione segreta è un doppio colore di quelli già usati con due singoli, dei quali uno è uno dei due colori utilizzati.

Supponiamo però di 'avere la convinzione' che il nostro Codificatore abbia impostato un codice con 4 colori, di 'sentire' che egli abbia usato entrambi i colori esclusi nella prima proposta (ad esempio Rosso e Verde) perchè sono i suoi preferiti.

Ci si pone il dilemma di quale struttura dare alla seconda proposta. Prima di impostarla diamo un'occhiata alla tabella 1; essa ci indica, per ciascuna delle risposte possibili, quanti siano i codici ancora validi nel caso di una delle due scelte.

Supposto che la prima proposta fosse stata BANG (Bianco, Azzurro, Nero, Giallo) vediamo cosa succede nel caso proponessimo ABRV oppure RBAA e

cioè un codice con 4 colori (sensazione) ed uno con il doppio già usato (probabilità).

Un'analisi superficiale non rivela grandi differenze salvo la diversità tra le due risposte più probabili (per ABRV 2 bianchi, per la RBAA 1 bianco e 1 nero) e il fatto che una delle risposte è impossibile nel caso di RBAA (4 bianchi).

A un esame più accurato emergono però delle diversità estremamente significative, che hanno come conseguenza un quesito fondamentale per la teoria delle aperture nel Master Mind: in base a quali considerazioni si può affermare che una proposta sia migliore di un'altra?

Le risposte a questa domanda si aprono in un ventaglio sufficientemente ampio; vediamone alcune possibili:

a) una proposta è migliore di un'altra quando produce una distribuzione dei codici ancora possibili più uniforme che nell'altro caso.

b) una proposta è da preferire a un'altra quando nella peggiore delle ipotesi, e cioè la più probabile, mantiene un numero di codici possibili inferiore;

c) una proposta è migliore di un'altra quando presenta maggiori probabilità di consentire un numero basso di codici ancora possibili; per 'numero basso' si intende una cifra inferiore o uguale a 15 codici.

Risposte di questo tipo ne esistono naturalmente altre, ma noi ci soffermiamo ad analizzare queste tre.

a) Questa risposta presuppone una definizione del termine 'uniforme'; se esso significa minore differenza tra valori alti e valori medio-bassi le due proposte dell'esempio sono quasi equivalenti con un lieve vantaggio per la ABRV che, a parte il picco di 72 codici (risposta 2 bianchi), non presenta grandi sbalzi.

Se invece 'uniforme' significa minore probabilità di rimanere con molti codici ancora possibili, la RBAA risulta sicuramente peggiore, visto che le prime 5 risposte in ordine di probabilità coprono il 77,564% del totale (242 codici) contro le prime 5 della ABRV che valgono solo il 71,153% (222 codici).

b) In questo caso la RBAA risulta migliore (68 codici contro 72) ma il suo vantaggio percentuale è così basso (1,282%) da far dubitare, almeno in questo caso, della validità di questo tipo di valutazione.

c) A questo esame la proposta RBAA si fa preferire visto che le risposte che mantengono 15 o meno codici ancora possibili coprono il 15,705% (49 codici) contro il 12,821% (40 codici) della ABRV. Qui però è decisiva la definizione numerica di numero basso, in questo caso fissato arbitrariamente a 15.

In conclusione bisogna dunque ammettere che non esistono parametri certi per definire una proposta 'migliore' di un'altra o è invece vero che questa definizione deriva dall'incrocio di differenti valutazioni? Su questo punto mi aspetto le vostre lettere, le vostre osservazioni che commenteremo insieme sui prossimi numeri.

Tabella 1
Originale Master Mind
1ª Proposta
BANG=2 bianchi - 312 Codici
2ª Risposta
Codici Possibili dopo la 2ª Pr.

	A B R V	R B A A
No piolini	4	21
1 bianco	28	55
2 bianchi	72	43
3 bianchi	28	7
4 bianchi	4	imposs.
1 nero	22	44
2 neri	30	32
3 neri	10	10
4 neri	1	1
1 n. 1 b.	52	68
1 n. 2 b.	40	15
1 n. 3 b.	4	2
2 n. 1 b.	12	12
2 n. 2 b.	5	2
Totale	312	312

Errata corrige

Per un banale errore tipografico, le tabelle A e B della scorsa puntata sono state fuse in un'unica tabella. Le ripubblichiamo a pagina 47.

Super Master mind

Avevamo promesso di iniziare l'esame delle altre versioni di Master Mind e quindi passiamo al Super (8 colori, 5 fori).

Rispettiamo l'impegno presentando le tabelle 2 e 3; analogamente a quanto fatto per l'Originale esse danno lo spettro della distribuzione dei 32.768 codici possibili in questa versione ipotizzando una prima proposta formata con piolini di 5 colori diversi.

Come al solito la Tabella 2 indica quanti siano i codici ancora validi dopo aver ricevuto una qualunque delle 20 risposte possibili, mentre la Tabella 3 riporta nell'ordine le probabilità percentuali di riceverle.

In questa versione la differente dimensione delle grandezze sulle quali si lavora non consente una speculazione aritmetica sui risultati. Vedremo però sui prossimi numeri a quali considerazioni questi dati si prestano. Intanto vi lascio il tempo di rifletterci su, e se vi viene qualche idea luminosa fatemela sapere.

Tabella 2

Super Master Mind
1ª proposta: 5 colori

Risposta ottenuta	Codici rimanenti
No piolini	243
1 bianco	2.625
2 bianchi	7.070
3 bianchi	5.610
4 bianchi	1.215
5 bianchi	44
1 nero	1.280
2 neri	1.250
3 neri	360
4 neri	35
5 neri	1
1 n. 1 b.	4.880
1 n. 2 b.	4.680
1 n. 3 b.	1.120
1 n. 4 b.	45
2 n. 1 b.	1.650
2 n. 2 b.	510
2 n. 3 b.	20
3 n. 1 b.	120
3 n. 2 b.	10
4 n. 1 b.	Imposs.



Tabella 3

Super Master Mind
Probabilità di ottenimento
della 1ª risposta
proponendo 5 colori

Piazz.	Risposta ottenuta	%
1	2 bianchi	21,576
2	3 bianchi	17,120
3	1 n. 1 b.	14,893
4	1 n. 2 b.	14,282
5	1 bianco	8,011
6	2 n. 1 b.	5,035
7	1 nero	3,906
8	2 neri	3,815
9	4 bianchi	3,708
10	1 n. 3 b.	3,418
11	2 n. 2 b.	1,556
12	3 neri	1,099
13	No piol.	0,742
14	3 n. 1 b.	0,366
15	1 n. 4 b.	0,137
16	5 bianchi	0,134
17	4 neri	0,107
18	2 n. 3 b.	0,061
19	3 n. 2 b.	0,031
20	5 neri	0,003

Pat e la bomba

Sul personal computer, un investigatore privato in gara contro il tempo

di Gaetano Anderloni

Pat, l'investigatore privato, rientra in ufficio a notte inoltrata dopo una giornata di agguati e di inseguimenti. Accende il personal computer per controllare i dati sul caso che ha per le mani e che ha memorizzato il giorno prima. Introduce la cassetta nel registratore, abbassa il tasto *Play*, batte sulla tastiera l'istruzione *Cload* e quindi preme il tasto *New Line*.

Il nastro comincia a scorrere e, nell'angolo in alto a destra del video, lampeggia un asterisco a indicare che la lettura del nastrino è in corso. Dopo pochi secondo si sente lo scatto del relay ed il nastrino si ferma. Soddisfatto, Pat lancia il programma con il comando *Run*.

Inaspettatamente sul video appare la scritta: *Attenzione... nella tua stanza è stato attivato un ordigno ad alto potenziale che può essere disinnescato indovinando un numero da 1 a 30. Svelto, batti il numero prima che salti tutto....* L'avevano incastrato ancora una volta.

Affannosamente Pat batte sulla tastiera un 5. *Troppo basso,* risponde il computer. Pat batte, allora, un 25. *Troppo alto*, è la risposta; un 15: ancora *Troppo alto*; un 12: *Addio amico...* e, mentre il video lampeggia sinistramente, Pat salta in aria.

Se, invece, fosse riuscito a indovinare in tempo il numero nascosto avrebbe potuto esaminare il breve programma scritto in Basic per il TRS80 o il Video Genie. Il tutto è basato sulla comparazione fra il valore assegnato dal giocatore alla variabile Q attraverso l'*input* della riga 35, e quello assegnato in modo casuale dall'istruzione RND(K) della riga 12 alla variabile A.

Il giocatore ha a sua disposizione quattro tentativi per evitare l'esplosione; è chiaro che, diminuendo il valore di K (riga 11), si riduce la difficoltà di inquadrare il numero scelto dal computer.

LA BOMBA

```
10 CLS:CLEAR 1000:DEFINTD
11 K=30
12 A=RND(K):T=0:N=0
15 PRINT@195,"ATTENZIONE.... NELLA TUA STANZA E' STATO ATTIVATO
20 PRINT"UN ORDIGNO ESPLOSIVO AD ALTO POTENZIALE CHE PUO' ESSERE
25 PRINT"       DISINNESCATO INDICANDO UN NUMERO DA 1 A ";K;"."
30 PRINT "    SVELTO,BATTI IL NUMERO PRIMA CHE SALTI TUTTO!!
32 PRINT
35 PRINT "                 MUOVITI!! CHE NUMERO..";:INPUT Q:PRINT
45 IF T=4 THEN 98
47 GOTO 200
50 REM
75 PRINT"FORZA!! RIPROVA":T=T+1
80 IF T=2 THEN96
82 IF T=3 THEN 105
83 GOTO 35
85 PRINT" CE L'HAI FATTA...HAI DISINNESCATO LA BOMBA!!
94 T=10
95 GOTO 100
96 PRINT"IL TEMPO PASSA...MUOVITI!!!"
97 GOTO 35
98 REM
99 PRINTTAB(32)"ADDIO AMICO.....":GOSUB2900
100 PRINT"QUALCUN ALTRO VUOLE RISCHIARE..";:INPUT Q$
102 IF Q$="SI"THEN10 ELSE PRINT"POCO SPORTIVI..!!":END
105 PRINT"SEI AGLI SGOCCIOLI...DATTI DA FARE!!!"
110 GOTO 35
200 IF Q<A THEN PRINT"TROPPO BASSO..!!":GOTO 50
210 IF Q>A THEN PRINT"TROPPO ALTO...!!":GOTO 50
225 IF Q=A THEN 85
2900 REM ROUTINE LAMPEGGIO TUTTO SCHERMO
2910 D1$=CHR$(33)+CHR$(0)+CHR$(60)+CHR$(54)+CHR$(128)+CHR$(17)+CHR$(1)+CHR$(60)+
CHR$(1)+CHR$(63)+CHR$(3)+CHR$(237)+CHR$(176)+CHR$(201)
2920 D2$=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(4)+CHR$(33)+CHR$(0)+CHR$(60)+CHR$(62)+CHR$(128)+CH
R$(166)+CHR$(254)+CHR$(128)+CHR$(32)+CHR$(5)+CHR$(126)+CHR$(47)+CHR$(203)+CHR$(2
55)+CHR$(119)+CHR$(35)+CHR$(11)+CHR$(120)+CHR$(177)+CHR$(32)+CHR$(238)+CHR$(201)
2930 GOSUB 4000:FORX=1TO30:X9=USR(0):NEXT:GOSUB3000:FORX=1TO50:POKE(D2+256*D3)+4
,RND(63)+128:X9=USR(0):NEXTX:POKE(D2+256*D4)+4,128:X9=USR(0)
2940 P=P+1
2950 IF P=2 THEN 100
2960 GOTO 2930
3000 D1=VARPTR(D1$):D2=PEEK(D1+1):D3=PEEK(D1+2):IFD3>127THEND4=D3-256:ELSED4=D3
3010 POKE 16526,D2:POKE 16527,D3:RETURN
4000 E1=VARPTR(D2$):E2=PEEK(E1+1):E3=PEEK(E1+2):IFE3>127THENE4=E3-256
4010 POKE16526,E2:POKE16527,E3:RETURN
```

Per quanto concerne l'eventuale trascrizione del programma su altro microcomputer può sorgere qualche problema dalla riga 2900 in poi; tuttavia, poiché si tratta di una routine che produce solo effetti visivi e non influisce minimamente sul programma principale, chi decidesse di rinunciarvi non ha da far altro che eliminare tutte le righe dalla 2900 alla 4010 e scrivere, al loro posto, le seguenti istruzioni:

2900 - print "... boom!!...".

2905 - return.

Tutto qui. Il resto dipende dalla fantasia del programmatore.



I quiz del computer

Ho scomposto nel quadro 'a' sei nomi di personaggi vissuti fra la storia, la leggenda ed il mito. Provate a ricomporli nel quadro 'b', tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

Il computer di Pergioco.

QUADRO <A>

	1	2	3	4	5	6
1	P	I	E	P	O	D
2	E	I	E	L	U	O
3	L	A	S	R	M	I
4	A	V	N	E	R	R
5	A	C	R	L	D	E
6	S	A	E	E	L	I

QUADRO <B>

2	7	3	6	8	8
7	5	4	9	9	8
7	6	4	6	7	8
6	3	7	5	8	11
4	9	7	6	11	9
5	5	10	12	10	10

La battaglia per Mosca

Un combattimento decisivo della seconda guerra mondiale, che vide contrapposti sovietici e tedeschi

di Roberto Bonsi

La battaglia davanti a Mosca, nell'inverno 1941-42, è considerata, a ragione, una delle battaglie decisive della seconda guerra mondiale. L'obiettivo di sbaragliare l'Unione Sovietica in un'unica e rapida campagna era fallito, ed essa fu l'ultimo e tardivo atto del piano tedesco per sconfiggere definitivamente la Russia. Il piano operativo ricevette il nome convenzionale di "Tifone", e prevedeva un'azione simile a quella effettuata in Ucraina in cui due Gruppi d'Armate sovietici, il fronte occidentale di Konev e quello di Bryansk di Yeremenko, furono circondati e distrutti. Il Feldmaresciallo Von Bock, comandante del Gruppo Armate Centro disponeva, per l'attacco a Mosca, di un complesso di forze considerevole.

Due Gruppi Corazzati vennero concentrati su due lati di Smolensk, il 4° del Generale Hoeppner ed il 3° del Generale Hoth, mentre un altro Gruppo Corazzato, il 2°, agli ordini di Guderian, venne dislocato nel settore di Glukhov. Dal punto di vista strategico l'attacco del 2° Panzergruppe sarebbe stato più efficace se sferrato più a nord, ma il suo spostamento dietro la linea del fronte e la conseguente necessità di rischierare la 2ª Armata sul suo fianco meridionale avrebbe sicuramente imposto un rinvio della data d'inizio dell'intera offensiva. In totale Bock disponeva di 67 divisioni: 43 di fanteria, 14 Panzerdivision, 9 divisioni di fanteria motorizzata e una divisione di cavalleria.

Le forze erano distribuite in tre Panzergruppe e in tre Armate.

A sei divisioni fu affidato il compito di rastrellare le retrovie e all'operazione furono assegnati il II e l'VIII Fliegerkorps della 2ª Luftflotte del Feldmaresciallo Kesserling.

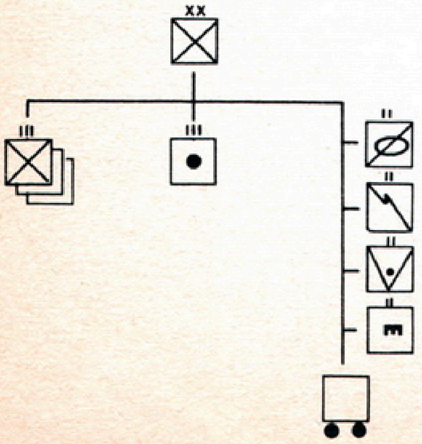
Di fronte a Bock si trovavano tre Gruppi d'Armate sovietici: quello del fronte occidentale del Generale Konev, quello di Bryansk del Generale Yeremenko e il fronte di riserva del Maresciallo dell'Unione Sovietica Budennij per un totale di 15 Armate, e un Gruppo Operativo. Tuttavia, ogni Armata sovietica era equivalente in dimensioni al Corpo d'Armata tedesco e gli era inferiore in potenza di fuoco, mentre l'appoggio aereo germanico era superiore per qualità e per quantità. Il piano tedesco per l'operazione "Tifone" prevedeva che la 4ª Armata di Kluge, con il 4° Panzergruppe, dovesse sfondare il fronte nemico sulla linea delle strade Roslavl-Mosca, mentre la 9ª Armata di Strauss doveva sfondare sul lato nord dell'autostrada Smolensk-Mosca.

Le due armate dovevano poi piegare rispettivamente verso nord e verso sud, con il grosso delle loro forze, per accerchiare il nemico e incontrarsi a Vyazma. Più a sud la 2ª Armata doveva sfondare le linee del fiume Desna mentre il 2° Panzergruppe, aggirate da sud le posizioni russe sulla Desna, doveva poi puntare verso Tula.

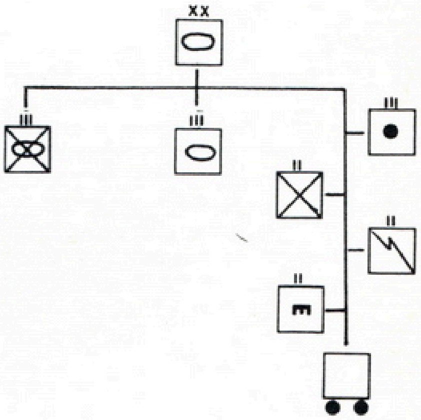
L'operazione "Tifone" iniziò il 30 settembre 1941, per il 2° Panzergruppe, mentre l'offensiva generale scattò il 2 ottobre. Favorita dal bel tempo l'offensiva fu per i sovietici una sorpresa tattica.

Già il 7 ottobre sei Armate sovietiche (30ª - 19ª - 29ª - 24ª - 43ª e 32ª) erano state accerchiate nel settore di Vjazma. Il 9 ottobre altre due Armate (3ª e 13ª) furono circondate a sud di Bryask mentre a nord iniziava l'accerchiamento della 50ª. Ma il bel tempo autunnale in cui speravano i tedeschi non durò a lungo. L'8 ottobre iniziarono le grandi pioggie d'autunno, e con esse iniziò la "rasputitsa" o stagione delle strade impraticabili. Poichè la maggior parte delle strade rotabili è a fondo naturale, la "rasputitsa" le trasformava in pantani, e così accadde anche nell'ottobre del 1941.

DIVISIONE DI FANTERIA TEDESCA
Totale uomini 17.200
Fanteria 8.000



DIVISIONE CORAZZATA TEDESCA
Totale uomini 15.600
Fanteria 5.500
Carri 150



DIVISIONE DI FANTERIA MOTORIZZATA TEDESCA
Totale uomini 16.400
Fanteria 7.100

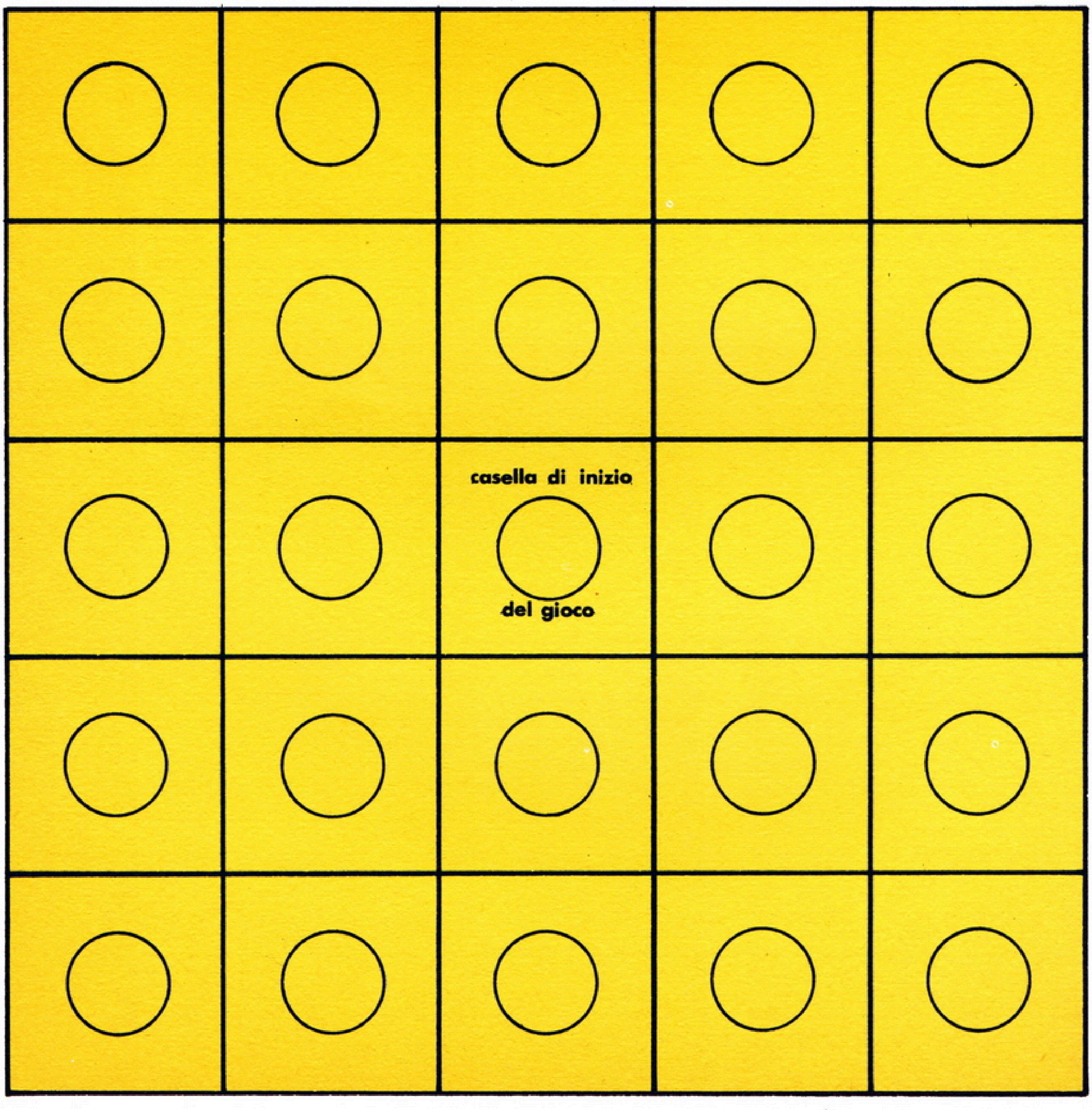
Praticamente uguale alla normale divisione di fanteria tedesca con i seguenti cambiamenti: solo due reggimenti di fanteria; battaglione esplorante e reggimento d'artiglieria simili a quelli della divisione corazzata.

Grazie al fango, l'avanzata delle grandi unità mobili tedesche che si stavano dirigendo verso Mosca fu di molto rallentata. La sacca di resistenza sovietica intorno a Vyazma venne distrutta il 14 ottobre e quella di Bryansk il 20. In questa prima fase dell'offensiva i tedeschi distrussero otto Armate sovietiche, comprendenti 86 divisioni di cui 13 corazzate.

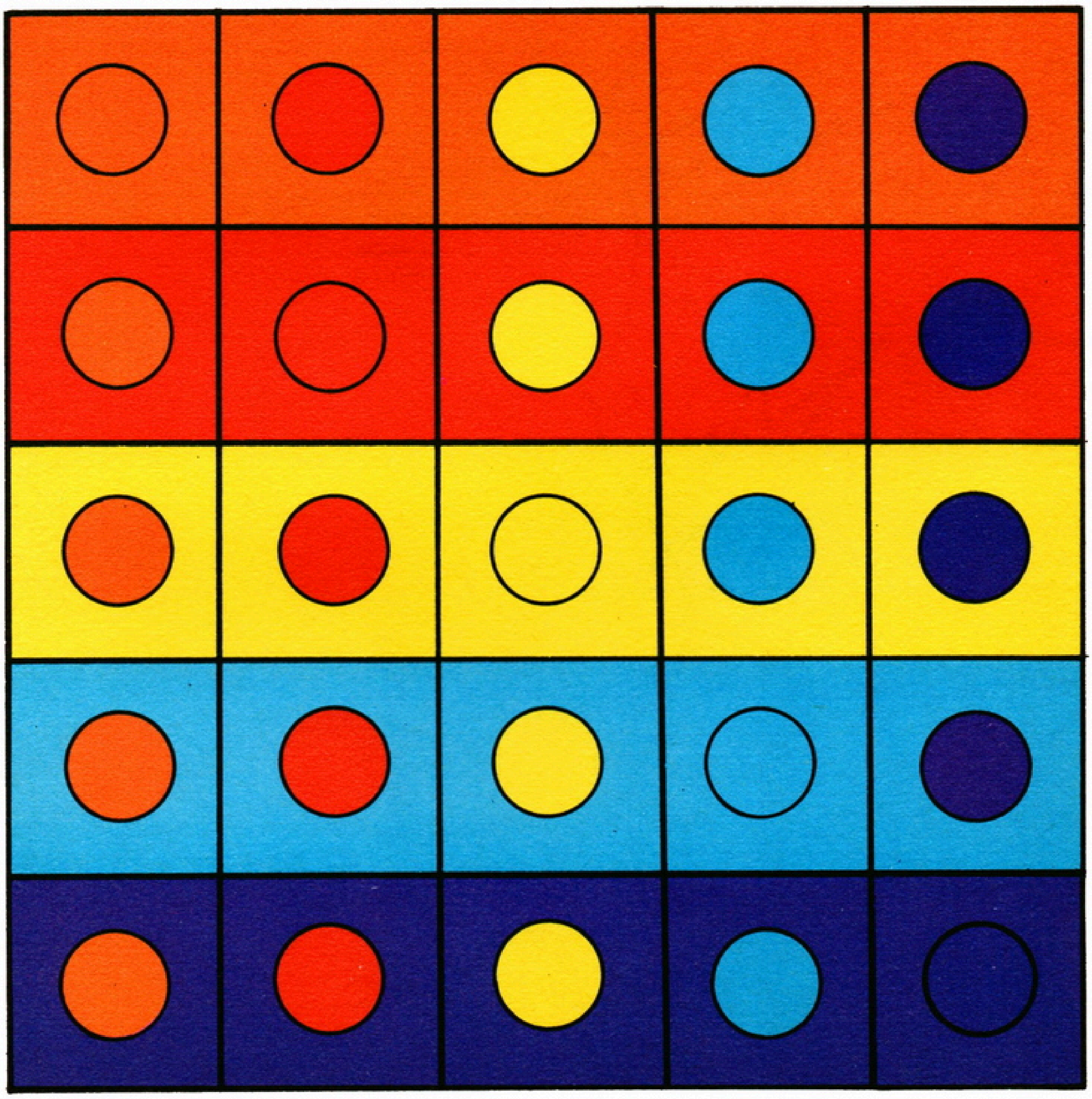
Ciò nonostante, la sempre più ferma resistenza dei sovietici lungo la linea difensiva di Mozhaysk, sulla quale vennero in tutta fretta schierate forze provenienti dall'ala destra del fronte occidentale e da altri fronti (5ª - 43ª - 49ª - 33ª e la nuova 16ª Armata), unita alle cattive condizioni atmosferiche, fermarono verso il 30 ottobre l'avanzata tedesca a una distanza di 70-100 chilometri da Mosca. Il gelo però cominciava a rendere più solide le vie di comunicazione, che le pioggie precedenti avevano trasformato in fango, e i tedeschi pensarono di approfittarne per sferrare un ulteriore attacco.

Il nuovo piano tedesco contemplava obiettivi poco lontani: a nord il canale del Volga e a sud il fiume Moscova.

MOON, LA QU



UINTA LUNA



Una volta raggiunti questi obiettivi si sarebbero fatti ulteriori passi per completare l'accerchiamento di Mosca. Le date per gli attacchi sarebbero state, rispettivamente, il 15 novembre per la 9ª Armata ed il 3° Panzergruppe, e il 17 novembre per il 4° Panzergruppe e la 2ª Panzerarmee (termine di nuovo conio per il 2° Panzergruppe).

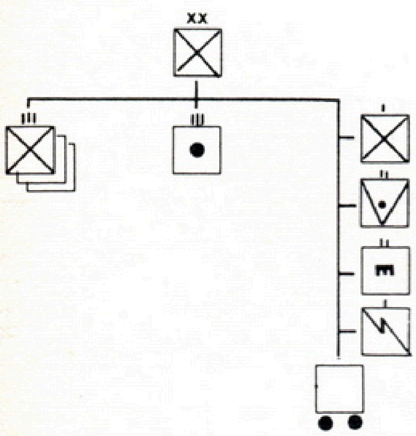
L'offensiva ebbe inizio, secondo quanto prevedeva il piano, in un'atmosfera limpida e gelida, ma subito dopo i primi successi il termometro precipitò a —20°C bloccando l'offensiva. La battaglia si ridusse a una serie di scontri locali, e l'offensiva si trasformò in un'avanzata metro per metro.

Alla fine di novembre le posizioni dei tedeschi erano le seguenti: la 3ª Panzerdivision si trovava a Klin sulla strada Kalinin-Mosca, le avanguardie della 7ª Panzerdivision presidiavano una testa di ponte a est del canale Volga-Mosca, a Yakhroma, a circa 35 chilometri dalla capitale. A sud la 2ª Panzerdivision tentava di occupare Tula mentre la 4ª Divisione era impegnata in un attacco frontale a 40 chilometri da Mosca. Tuttavia, contrattaccati sul fronte e sui fianchi, i tedeschi non potevano portarsi più avanti. Essi erano stati impegnati in combattimento dal 22 giugno 1941, ed ora ne risentivano sia nel fisico che nel morale.

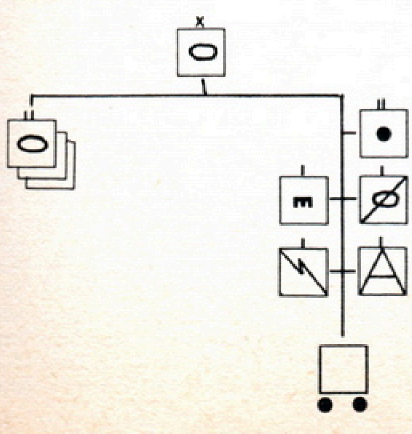
Quando l'Armata Rossa, con l'impegno di tutte le sue forze, riuscì a fermare l'attacco avversario, i sovietici capirono che era giunta l'ora della riscossa. Essi sferrarono un contrattacco che colpì il Gruppo Armate Centro nel momento di maggior debolezza, quando le sue 67 divisioni erano schierate in linea su di un fronte di circa 1000 chilometri, senza riserve, in salienti esposti e senza tempo sufficiente per raggrupparsi.

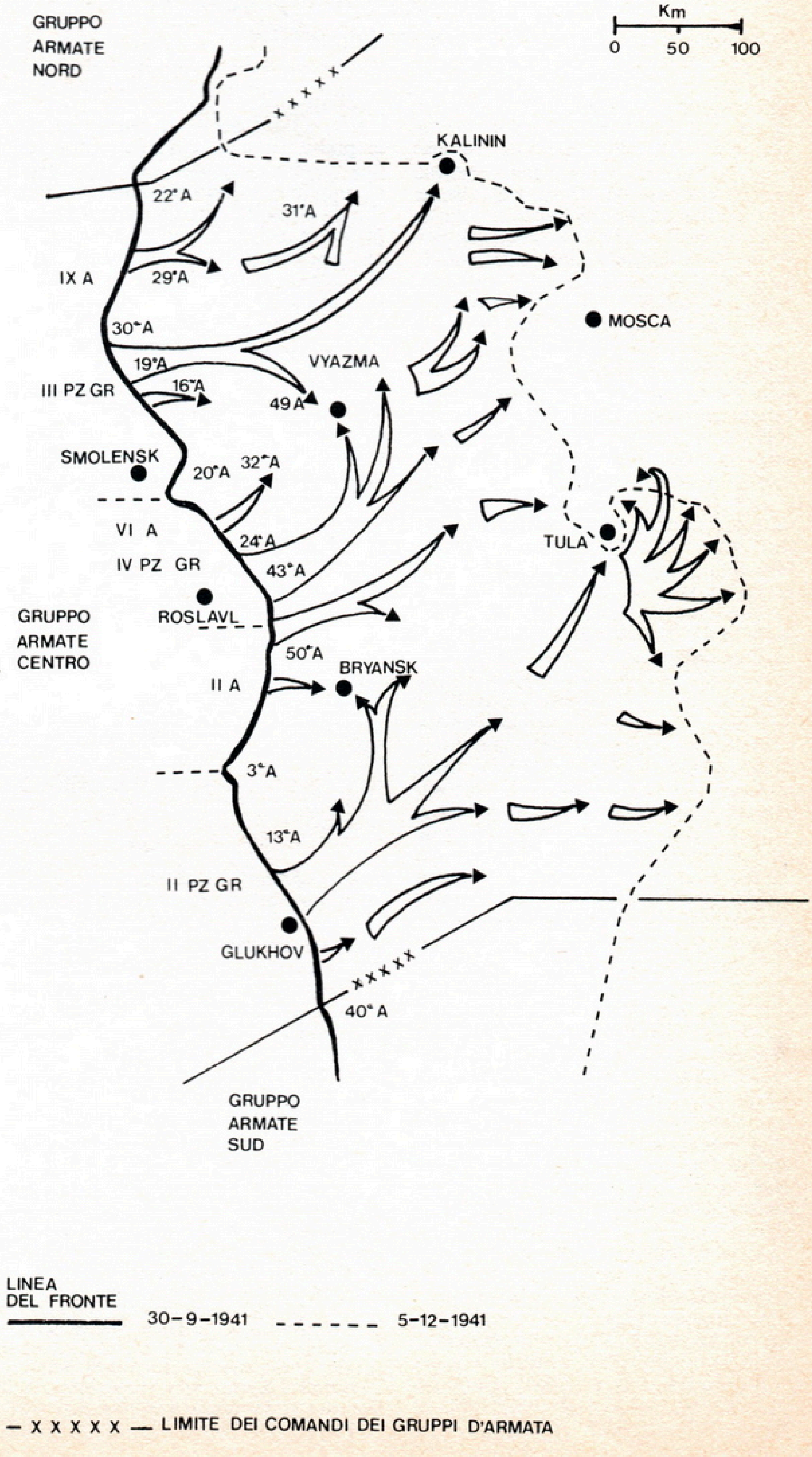
Vista in un più vasto contesto, la mancata sconfitta dell'Unione Sovietica nei primi 4-5 mesi di guerra, segnò la fine della "Blitzkrieg".

DIVISIONE DI FANTERIA SOVIETICA
Totale uomini 11.900
Effettivi fanteria 6.600



BRIGATA CORAZZATA SOVIETICA
Totale uomini 1.700
N° carri 92





La caccia alla Bismarck

di Claudio Nardi

Un gioco dell'Avalon Hill ripropone l'ultima battaglia tra corazzate

In un recente libro sulle battaglie navali più importanti degli ultimi due secoli sono riportate Navarino e Matapan ma, inspiegabilmente, manca la caccia alla Bismarck, che fu l'ultima battaglia combattuta prevalentemente fra corazzate (anche se poi la decisione dipese dagli Swordfish della Ark Royal); ma anche l'ultimo tentativo tedesco di combattere la "battaglia dell'Atlantico" con navi di superficie. Proprio il fallimento dell'operazione Rheinübung (nome dato in codice dall'OKM a questa operazione) convinse Hitler che la lotta al traffico mercantile inglese doveva essere condotta dagli U-boote, più insidiosi e meno vulnerabili.

Una situazione del genere non poteva sfuggire agli appassionati del boardgame: diverse case hanno pubblicato giochi su questo argomento ed esiste addirittura una versione da giocare sul personal computer. Nel 1979 la Avalon Hill ha pubblicato il suo gioco *Bismarck*, con una meccanica derivata dall'ormai classico *Jutland*.

Nel gioco sono previsti tre livelli di difficoltà: c'è il gioco "basico" con un regolamento estremamente semplice; il gioco "intermedio" introduce tutta una serie di regole opzionali che, aumentando il realismo della fase strategica, portano a una complessità tale da far ritenere opportuna la presenza di un arbitro; e infine c'è il gioco "avanzato" che permette una rappresentazione del combattimento confrontabile con quella che si avrebbe in un "wargame" con modelli.

Le unità in gioco rappresentano singole navi, formazioni navali, gruppi di aerei o (nel gioco intermedio) squadre di cacciatorpediniere, flottiglie di sommergibili e convogli britannici. Sono previste due mappe, una per la fase strategica, che comprende il Mare del Nord e l'Atlantico Orientale a nord delle Azzorre, e una da utilizzare solo per il combattimento. Il movimento nella fase strategica è totalmente segreto, poiché ogni giocatore ha la sua mappa, su cui sono presenti solo le sue unità, mentre quella dell'avversario è nascosta. In base alle condizioni di visibilità, variabili turno per turno, il giocatore può ricercare unità nemiche nelle zone in cui ha unità proprie e in caso di risultato favorevole ha due possibilità: pedinare l'avversario o tentare di ingaggiare un combattimento.

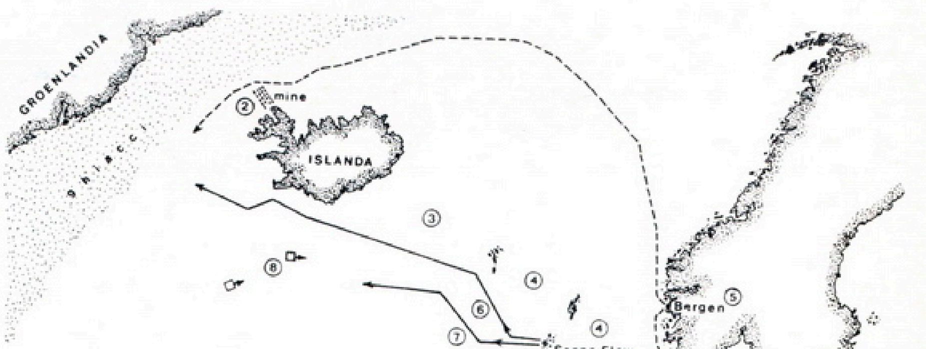
Il combattimento si svolge su una mappa a parte, su cui è stampata solo una griglia esagonale, con una regola di movimento interessante: la nave con la velocità più bassa muove per prima, e poi di seguito fino a quella con velocità più alta. In questo modo il giocatore, quando muove, conosce solo le mosse delle unità più lente, cosa abbastanza verosimile anche nella realtà. Non starò qui a spiegare le regole del combattimento avanzato, che arrivano a livelli di complessità presenti in pochi altri boardgame; basti sapere che su ogni bordata sparata da una nave bisogna calcolare 16 (dico sedici) modificatori del lancio di dadi.

Il gioco, anche se da una descrizione schematica può non risultare evidente, presenta gli stessi problemi che realmente procurarono notti insonni ai tedeschi e soprattutto all'Ammiragliato: riuscirà la Bismarck a passare lo schermo delle forze inglesi? Se sarà intercettata, come reagirà in battaglia?

Personalmente ritengo che il gioco abbia un difetto strutturale, forse provocato dall'estremo bilanciamento della situazione: dipende molto dalla visibilità, regolata con lanci di dadi. Di conseguenza una serie di turni con bassa visibilità può permettere alla Bismarck di sfuggire anche alla trappola meglio congegnata, mentre, viceversa, un improvviso miglioramento delle condizioni metereologiche può permettere all'inglese di avere colpi di fortuna insperabili. Esiste una regola intermedia che limita questo fattore aleatorio, ma a spese di una maggiore complessità; anche per questo penso che l'interesse per il gioco possa aumentare sensibilmente se si prevede un arbitro; ciò permette di effettuare anche partite per posta, cosa che non comporta, come in altri casi, forzature del regolamento per adattarlo ai tempi postali e alla presenza dell'arbitro.

Nel gioco sono previsti diversi scenari, che vanno da quello "storico" fino a un "Inferno nell'Atlantico" in cui intervengono una Tirpitz non ancora perfettamente a punto e una Graf Zeppelin avanti alcuni anni sulla preparazione reale.

Vediamo un esempio di partita, per chiarire alcuni aspetti del gioco. Lo scenario giocato è il numero due, il quale prevede che gli USA siano già



1) 18 maggio 1941, h. 24; la Bismarck e il Prinz Eugen salpano dal porto di Gotenhafen; 2) l'ammiragliato inglese è all'erta e invia gli incrociatori Suffolk e Norfolk in pattuglia nel canale di Danimarca; 3) dispone i tre incrociatori leggeri Aretusa, Manchester e Birmingham nel passaggio a sud est dell'Islanda; a) la ricognizione aerea controlla i passaggi a est e a nord ovest di Scapa Flow; 5) 21 maggio h. 9: le navi tedesche entrano nel porto di Bergen per rifornirsi e ne risalpano furtivamente alle 23 del giorno seguente; 6) 21 maggio, h. 24: l'ammiragliato inglese fa partire verso l'Islanda la Hood e la nuova Prince of Wales con sei cacciatorpediniere; 7) i ricognitori inglesi segnalano la scomparsa delle navi tedesche. Esce da Scapa il grosso della Home Fleet; 8) verso le 19.20 del 23 maggio le unità tedesche vengono nuovamente avvistate nel canale di Danimarca; 9) la Rodney viene inviata incontro le navi tedesche.

attivamente in guerra con la Germania, e quindi che in Atlantico sia presente anche una loro formazione composta dalla corazzata North Carolina e dall'incrociatore Augusta. Il tedesco, oltre alla Bismarck e al Prinz Eugen, ha a disposizione anche la corazzata tascabile Scheer.

Le navi tedesche partono in formazione dal porto di Bergen alle 4 del mattino del 23 maggio e puntano a sud delle Isole Färöer. Il giocatore inglese predispone intanto uno sbarramento fra Islanda e Scozia con cacciatorpediniere e incrociatori, uno sbarramento nel Canale di Danimarca (due incrociatori) e una ricognizione aerea fissa su Bergen. Alle ore 20 la ricognizione dà i suoi frutti: le navi tedesche hanno lasciato Bergen, fra quattro ore la Home Fleet può salpare da Scapa Flow.

Intanto con una serie di attacchi aerei il tedesco ha affondato alcune navi di un convoglio truppe destinato all'Africa e nell'Atlantico del Sud ha individuato, grazie ad un gruppo di Uboote, un convoglio per la Gran Bretagna. Alle 24 la situazione cambia radicalmente: una squadra di cacciatorpediniere intercetta la formazione tedesca e la attacca con i siluri; il Prinz Eugen è colpito e la sua velocità scende a 22 nodi. Mentre il Prinz Eugen abbandona la formazione e cerca di tornare a Bergen, le altre due navi sono seguite dai cacciatorpediniere che, ben presto, vengono raggiunti da una formazione navale comprendente Hood, Prince of Wales e l'incrociatore Manchester.

Una serie di attacchi aerei non provoca danni alle unità tedesche. Alle 8 di mattina del 24 maggio le corazzate e l'incrociatore inglesi impegnano la formazione tedesca. Alla fine dello scontro le navi inglesi sono costrette a ritirarsi, mentre Bismarck e Scheer, anch'esse notevolmente provate, puntano verso ovest per rifornirsi di carburante e munizioni; la Home Fleet le segue a distanza, tenendole sotto controllo con gli aerei della portaerei Victorious. Alle 4 del mattino del 25 maggio incontrano le navi americane; per la Bismarck, già gravemente danneggiata nello scontro precedente, non c'è nulla da fare: i cannoni della North Carolina hanno ragione della corazzata tedesca, mentre la Scheer, pur con danni estremamente pesanti, riesce a sganciarsi per riparare in un porto amico.

Boardgame/3

La volpe e il leone

Qualche consiglio per i neofiti di Diplomacy: come scegliere le "grandi potenze"

di Sergio Masini

Quando si comincia una partita di *Diplomacy* il problema dell'attribuzione delle "grandi potenze" può essere risolto in due modi: col sorteggio oppure consentendo ai giocatori di scegliere liberamente. In questo secondo caso, può interessare una statistica pubblicata di recente sul periodico francese *Casus Belli* (n. 4, giugno 1981). Su 803 partite la Russia ha vinto 126 volte, l'Austria 83, la Germania 79, l'Inghilterra e la Francia 77, la Turchia 69 e l'Italia 52. Le restanti 240 partite si sono concluse senza vincitori.

Una nazione che vince spesso, però, non è affatto sicura di sfuggire all'eliminazione se non prende il sopravvento: così l'Austria è in testa alla classifica delle "grandi potenze" eliminate durante le partite: 436 eliminazioni su 803. La seguono la Russia e la Germania (379), l'Italia (369) la Turchia (322), l'Inghilterra (294) e la Francia (265). Tutto sommato — ma è possibile sbagliarsi — chi desidera restare in gioco più ancora che vincere farebbe bene a scegliere Francia o Inghilterra; la Russia pare la scelta obbligata di chi vuole maggiori possibilità di vittoria contro il massimo rischio; Germania e Austria dovrebbero essere chieste solo se qualcuno ha già ottenuto la Russia, mentre alla Turchia e soprattutto all'Italia spetterebbe il titolo di "fanalino di coda".

In verità, le statistiche vanno sempre guardate con un briciolo di diffidenza: tanto più una statistica su *Diplomacy*. In questo gioco i risultati possono cambiare a seconda della personalità dei giocatori e persino a seconda del loro umore durante la partita. Dai dati riportati su *Casus Belli* possiamo comunque dedurre che le nazioni più potenti e più favorite dalla geografia (e dalla maliziosa disposizione dei centri di approvvigionamento) sono di norma prese di mira dai concorrenti più deboli, che assai presto nel corso della partita tendono ad allearsi fra loro.

La scelta della "grande potenza", quindi, è condizionata anche dal carattere del giocatore. Machiavelli ha scritto che il vero principe deve saper essere "golpe" (volpe) e "lione" (leone). Chi vuole essere soprattutto leone, e quindi ama la forza ed è poco incline al lavorio diplomatico, sceglierà più facilmente la Russia; chi si sente più a suo agio come volpe sceglierà Turchia o Italia, apparentemente più deboli; e chi pensa di poter essere volpe e leone nello stesso tempo sceglierà uno dei paesi restanti.

È chiaro che nella scelta giocano anche suggestioni di tipo scolastico o politico. È bene che i giocatori di temperamento "patriottico" o ammiratori di questo o quel paese non si lascino fuorviare, sia all'inizio del gioco che durante il suo svolgimento. Tanto per cominciare, non è detto che si debbano ripetere strategie o alleanze verificatesi storicamente.

La storia è appunto piena di errori militari e diplomatici causati da preconcetti o da spinte irrazionali. Inoltre *Diplomacy* è fino ad un certo punto un gioco di simulazione, cioè di riproduzione fedele della realtà (storica, in questo caso). Anzi, secondo molti puristi non lo è affatto. Ad ogni modo, le sue regole non conducono a nessuna scelta obbligata: il gioco è sempre aperto e le strategie possono variare di turno in turno.

Comunque, sia che abbiate potuto scegliere sia che la sorte vi abbia destinato a capo della vostra "grande potenza", la prima cosa da fare all'inizio del gioco è esaminare le possibilità di ampliamento della propria sfera d'influenza. Alcune potenze possono ingrandirsi con maggiore facilità, altre hanno un territorio nazionale meno vulnerabile.

In particolare, la Russia può espandersi nel Baltico e nei Balcani ed è favorita dal fatto di disporre di quattro centri di approvvigionamento; ma uno di questi, Varsavia, è particolarmente esposto agli attacchi della Germania, con eventuale appoggio dell'Austria. L'Austria deve protendersi immediatamente nei Balcani: qui trova però la concorrenza di Russia e Turchia e deve temere "pugnalate alle spalle" da parte dell'Italia e, perchè no, della "cugina" Germania. Quest'ultima ha nell'attacco la sua migliore forma di difesa; la posizione centrale le permette di conquistare paesi neutrali nei primi turni ma la espone alle incursioni dei suoi vicini.

L'Inghilterra si trova in buona posizione... per sopravvivere; i suoi eventuali nemici devono disporre di almeno due flotte — una per trasportare e una per appoggiare — e di un'armata per avere qualche speranza di occupare una sua provincia; ma se vuole vincere, questa potenza deve utilizzare al massimo la mobilità delle sue flotte.

Quanto alla Francia, una buona posizione centrale, due neutrali a portata di mano (Belgio e soprattutto Spagna) e vicini probabilmente distratti da impegni più pressanti le consento-

no buoni risultati nei primi turni: ma nel medio-lungo periodo Italia, Germania e Inghilterra possono crearle grossi grattacapi (i suoi centri sono così invitanti!).

La Turchia può approfittare di eventuali dissensi fra Austria e Russia per cominciare la sua salita verso il cuore dell'Europa. Bisogna avere ragioni molto personali per desiderare l'annientamento di questa potenza nei primi turni: i suoi centri di approvvigionamento sono così difficili da raggiungere che spesso ci si limita a tenerla a bada (e così facendo si commette un grave errore, se il giocatore turco è bravo).

L'Italia è decisamente in cattive acque. Di solito nei primi turni manda una flotta a Tunisi; ma con due vicini come Francia e Austria il suo territorio è insidiato molto presto, a meno che non sappia condurre una saggia politica di alleanze.

Già, le alleanze. A *Diplomacy* si vince da soli, ma per la maggior parte del gioco bisogna unirsi a qualcuno (non è detto che sia sempre lo stesso alleato da un turno all'altro). E della strategia delle alleanze parleremo presto, perchè è forse la chiave principale del gioco.



Il tavoliere da gioco di Diplomacy: sette potenze per un conflitto.

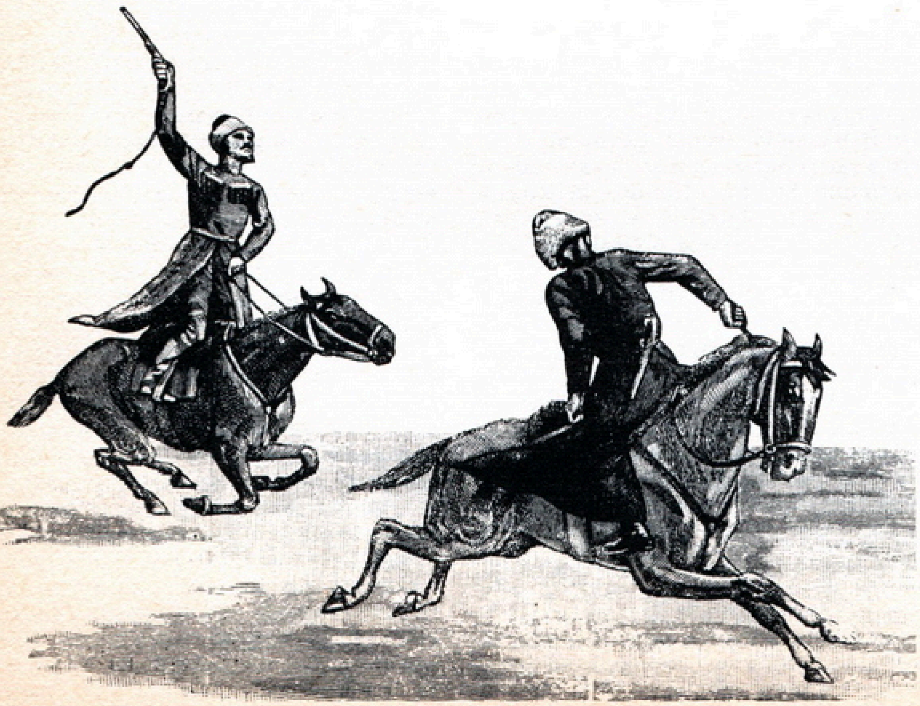
Boardgame/4

Boardgame: boom o crisi?

di Pietro Cremona

Prendo spunto dall'articolo apparso su Pergioco di febbraio (pag. 54, a firma di Marco Donadoni) per dire anch'io la mia a proposito di wargames, con annessi e connessi.

Quello che dice l'amico Marco purtroppo è verissimo: il boom del wargame in Italia non diventerà il classico ... colosso dai piedi d'argilla? L'esperienza dei paesi anglosassoni ci insegna che la vera e unica base per mantenere sano ed in continua espansione un hobby è quella di "cementare" il più possibile i rapporti fra gli appassionati, mantenendone vivo l'interesse con manifestazioni o associazioni ben organizzate e coordinate.



Ogni hobby ha così un suo "organo" dirigente (più o meno ufficiale) oppure si appoggia a una o più riviste specializzate (spesso sostenute direttamente dalle case produttrici): gli appassionati infine si cercano costantemente, organizzando meeting annuali nazionali o regionali, per scambiarsi opinioni e consigli e per vedere quali novità vengono lanciate sul mercato. Neppure i giocatori più isolati rischiano di restare soli: infatti esistono associazioni per il gioco postale che forniscono un punto di riferimento, arbitri, tabelle e regolamenti opportunamente modificati, e così via.

Da noi le cose ancora sono allo stato embrionale: escludendo coloro che fanno di tutto per parlare male delle ditte italiane in favore di giochi "più complessi e realistici" (trascurando così il fatto che la maggior parte di questi wargame è diretta ad un pubblico che da più di 15 anni segue questo hobby, mentre da noi siamo ancora ai primi passi) e trascurando anche coloro che si limitano a vendere "fumo", parole e ... fatti altrui (magari facendosi anche pagare in corrente valuta italiana) restano solo in pochi a darsi veramente da fare per propagandare il wargame e cercare di coordinarne le iniziative.

Una piccola percentuale è costituita dagli "addetti ai lavori", ma la stragrande maggioranza è formata da giocatori isolati, armati solo di buona volontà e tanta disponibilità. Così è nato,

per esempio, il club 3M di Modena, così il Winner's club di Trieste, così a Grosseto, a Pavia, a Belluno, eccetera. Da un'iniziativa del club 3M è derivata anche una specie di ... mappa del wargame in Italia; il mio schedario conta attualmente più di 500 nominativi di tutte le città d'Italia: molti di loro poi hanno contagiato o stanno contagiando qualche amico, sicché la rosa continua ad allargarsi ogni giorno; attenzione dunque a non lasciarla appassire!

E le iniziative? Sono state tante, fino ad ora, forse ancor più del prevedibile: purtroppo però sono state spesso poco organizzate o forse troppo affrettate (parlo del 1° campionato a squadre, organizzato dal mio club, di quello AIGI, per dire dei più noti, e di tutti quelli che appaiono periodicamente su Vita di Club). Esiste anche un torneo permanente (Torneo Masters) dal nome altisonante, ma che semplicemente raggruppa una piccola schiera di appassionati che si offrono e che cercano avversari in cambio di un punto fisso di riferimento; è organizzato dal sottoscritto e, in 10 mesi, ha raggiunto i 150 iscritti.

Infine esistono le riviste (e qui cominciano le dolenti note): se escludiamo quelle straniere (The General, Strategy and Tactics, Moves, Ares, The Wargamer, Casus Belli, ecc.) che richiedono sempre una discreta padronanza della lingua in cui sono scritte, resta ben poco.

Pergioco si limita infatti a due-tre paginette di scarsa consistenza (mi perdonino i miei ospiti), che hanno il solo merito di illustrare qualche novità, ma che ai giocatori danno ben poco (in termini di strategia, consigli, varianti, esempi di partite, ecc.).

Esiste poi War (stampata dal club 3M) che si rivolge in maniera specifica ai giocatori (anche a quelli definiti pignoli per il solo fatto che studiano troppo le loro mosse e valutano troppo le loro tattiche, "perdendo tempo") ma che ha a sua volta dei difetti: in primo luogo non ha una tiratura sufficiente per essere distribuita capillarmente (attualmente è inviata infatti ai soli soci e ad alcuni negozi specializzati); secondariamente, si basa solo sulla "costanza" e le "finanze private" dei suoi redattori (col rischio di scomparire se questi si stancheranno di stare ai remi da soli). Essa trae inoltre la sua ispirazione dalle "ludoteche" private dei soci e dalla "generosità" delle ditte. Infine è stampata in bianco e nero, con caratteri "casalinghi", ed ha una ... periodicità aperiodica, basata su troppi fattori non professionali.

Ben venga dunque l'invito di Pergioco per un lavoro di coordinamento e di collaborazione di una Lega in cui fare confluire tutti i club.

Ma attenzione: occorrono fatti concreti e in fretta. Troppi segnali infatti mi fanno ormai pensare che lo "scoraggiamento dei neofiti" sia un fenomeno già in atto.

Un poker piccolo piccolo

Poco più di un diversivo rispetto al fratello maggiore il Minipoker, che si pratica con 32 carte, può costituire un piacevole intervallo in attesa di partite più impegnative

di Carlo Eugenio Santelia

È poco più di un "divertissement" e non certo un gioco impegnato, ma consente a due o tre persone di trascorrere un breve intervallo di tempo, in attesa che si completi il tavolo per un bridge o un vero poker, in maniera divertente e con una scommessa a posta limitata.

Si gioca con un mazzo di carte francesi ridotte a 32 (7, 8, 9, 10, Fante, Donna, Re, Asso di ognuno dei quattro semi tradizionali). Il gioco è particolarmente individuale: oltre che per punteggio, anche per manovra. Si gioca infatti uno alla volta.

Dopo aver estratto a sorte l'ordine di giocata, il primo giocatore designato mescola le carte, fa tagliare il mazzo e pone quindi sul tavolo, scoperte, le prime quattro carte una di fianco all'altra a fungere da capofila. In seguito scopre una quinta carta che deporrà (scoperta) a piacere sotto una qualsiasi delle prime quattro, una sesta che verrà scoperta e posta sotto una delle tre rimanenti capofila. La settima carta posta in gioco verrà collocata scoperta sotto una delle due rimanenti capofila mentre l'ottava andrà obbligatoriamente sotto la capofila rimasta.

Le carte che via via si scoprono e si pongono in tavola sono sempre quelle superiori del mazzo. Dopo che si è completata la seconda riga orizzontale di carte, con le stesse modalità se ne completerà una terza, una quarta e una quinta.

Al termine avremo 20 carte poste in tavola in quattro colonne affiancate di cinque carte ognuna. Scopo del gioco è di formare delle combinazioni di poker in ogni colonna di cinque carte: queste combinazioni danno un determinato punteggio. Il giocatore somma i punteggi relativi alle varie colonne e cede la mano a un altro giocatore.

Il punteggio delle combinazioni è il seguente:

Coppia semplice:	20	punti
Doppia coppia:	50	"
Tris:	100	"
Scala:	200	"
Full:	300	"
Colore:	400	"
Poker:	500	"
Scala Reale:	750	"
Nul:	1000	"

Il "Nul" si realizza quando in *nessuna* delle quattro colonne compare una combinazione che dia punteggio. Dopo il primo giocatore gioca l'altro (o a turno gli altri se i giocatori sono più di due).

Quando tutti hanno giocato la loro manche, si fa un altro turno di gioco con ordine di giocate inverso, e poi eventualmente altri, sempre invertendo l'ordine di giocata. A ciascun turno di gioco ogni giocatore somma il punteggio conseguito a quello precedentemente accumulato.

La partita ha termine quando un giocatore oltrepassa i cinquemila punti: questo giocatore incassa dagli altri, in ragione di un tanto al punto previamente concordato, la differenza di punteggio. Se nello stesso turno di gioco (si termina sempre il turno di gioco anche quando un giocatore ha sorpassato i 5000 punti) più di un giocatore ha superato il traguardo, sarà vincitore unico chi detiene il maggior punteggio.

Il gioco è notevolmente governato dalla fortuna, che però può essere parzialmente manovrata da una saggia amministrazione delle carte poste nelle varie colonne, sfruttando la possibilità di scelta della colonna per le prime tre carte poste in ogni riga successiva alla prima e manovrando con il calcolo delle probabilità basato sulla conoscenza delle carte già esposte.

Un semplice esempio di giocata: siano le prime quattro carte esposte le seguenti:

7♠ D♦ 10♣ 10♥

La carta successiva è l'8♥: converrà metterlo sotto il 10 (possibilità di scala e di colore); l'8♣ scoperto subito

dopo andrà sotto il 10 dello stesso seme; il 9 ♦ sotto la D ♦ e il sopravveniente F ♥ sotto il 7♠.

Si scopre a questo punto il K di ♦ che converrà collocare nella seconda colonna (possibilità di colore, scala o scala reale), quindi il F di ♦ che troverà posto sotto il F di ♥ a fare coppia e successivamente l'8 di ♠: dovendo scegliere è meglio collocarlo sotto l'8 di ♥ piuttosto che sotto l'8 di ♣ in quanto ci sono tre cuori esposte contro due fiori. La giocata viene premiata dalla comparsa del 9 di ♣ che impingua la terza colonna.

A questo punto la situazione è:

7♠	D♦	10♣	10♥
F♥	9♦	8♣	8♥
F♦	K♦	9♣	8♠

e le possibilità sono: doppia coppia, tris, poker, full nella prima colonna; colore, scala, scala reale, doppia coppia, coppia, tris nella seconda; scala reale, colore, scala, doppia coppia, coppia, tris nella terza; doppia coppia, tris, full nella quarta.

Compare l'A di ♥: dovendolo collocare nella prima o nella quarta colonna (per non compromettere le promettenti seconda e terza), è meglio sistemarlo nella quarta per non rinunciare ad un eventuale poker nella prima. Il successivo A di ♦ va nella seconda colonna ed il F di ♣, che compare successivamente, di corsa nella terza. Il successivo 9 di ♥ va necessariamente nella prima colonna.

Ultima riga: compare il 7 di ♦ che va in seconda colonna a completare il colore ed in seguito il 7 di ♥ che viene collocato in prima colonna per fare doppia coppia. Il K di ♥ che compare va nella quarta colonna e fortunatamente l'ultima carta scoperta è l'A di ♣ che completa un secondo colore nella terza colonna.

Gioco finale:

7♠	D♦	10♣	10♥
F♥	9♦	8♣	8♥
F♦	K♦	9♣	8♠
9♥	A♦	F♣	A♥
7♥	7♦	A♣	K♥

Punteggio: 50 punti per la doppia coppia nella prima colonna più 400 per il colore della seconda, più altri 400 per il colore della terza più, infine, 20 per la coppia nella quarta colonna. Totale 870 punti.

Niente male, per un principiante.

I flexagoni di carta

Le meraviglie del tridimensionale in due modelli che ci giungono dalla Danimarca e dal Giappone

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Il "gioco intelligente" gode oggi di popolarità e di rispetto grazie a Pergioco, e grazie anche all'inserimento nel settore di organizzazioni commerciali di entità ragguardevole. Ma se torniamo indietro di qualche anno, diciamo una dozzina, vediamo che il gioco intelligente era considerato dai più un'attività adatta ai bambini e ai ragazzi di non più di dodici anni, e chi vi si dedicava lo doveva fare quasi di nascosto a pena di farsi criticare o giudicare, nel migliore dei casi, un "bambinone".

Negli anni '67-'68 due case editrici italiane, Il Saggiatore e Sansoni, aprirono uno spiraglio ai "bambinoni" fornendo loro un salvacondotto: una rivista mensile, *Le Scienze* (versione italiana di *Scientific American*) diretta da Felice Ippolito, e una collana intitolata *Biblioteca di Galileo* fecero infatti conoscere in italia (con i soliti dieci anni di ritardo rispetto agli USA) quel monumento del gioco intelligente che è Martin Gardner.

Da quel momento chi giocava con i numeri, le parole, le tessere, i fiammiferi, le biglie, i cubi, chi incastrava pezzetti di legno, chi contemplava scacchiere di ogni tipo, magari di nascosto anche ai propri familiari, poté gradatamente continuare a fare le stesse cose, anche con molte varianti in più, ma a testa alta e con le spalle coperte dall'autorevolezza della rivista e dei libri che si occupavano di quelle stesse cose, che in tal modo cessavano di apparire puerili.

Per arrivare ai concreti risultati di oggi, però, c'è voluto del tempo. Non tutto è filato liscio. Negozi tipo Fulgenzi tentarono un immediato lancio commerciale, ma con poco successo; vari giornalisti tentarono, con rubriche specializzate più o meno ispirate a Gardner, di coinvolgere il pubblico in giochi "nuovi" o almeno presentati come tali, ma le rubriche nascevano e si concludevano rapidamente. Solo Gardner resisteva, e per anni e anni ha continuato a raccogliere, proporre, riproporre, scoprire, inventare una gamma di giochi tale da tenere sempre acceso l'interesse dei "vecchi" giocatori e da suscitare entusiasmi sempre più numerosi.

Anche l'origami fu presentato in Italia da Martin Gardner e precisamente nel 1968 con un lungo capitolo inserito in "Enigmi e giochi matematici", Biblioteca di Galileo, vol. 5 (Sansoni).

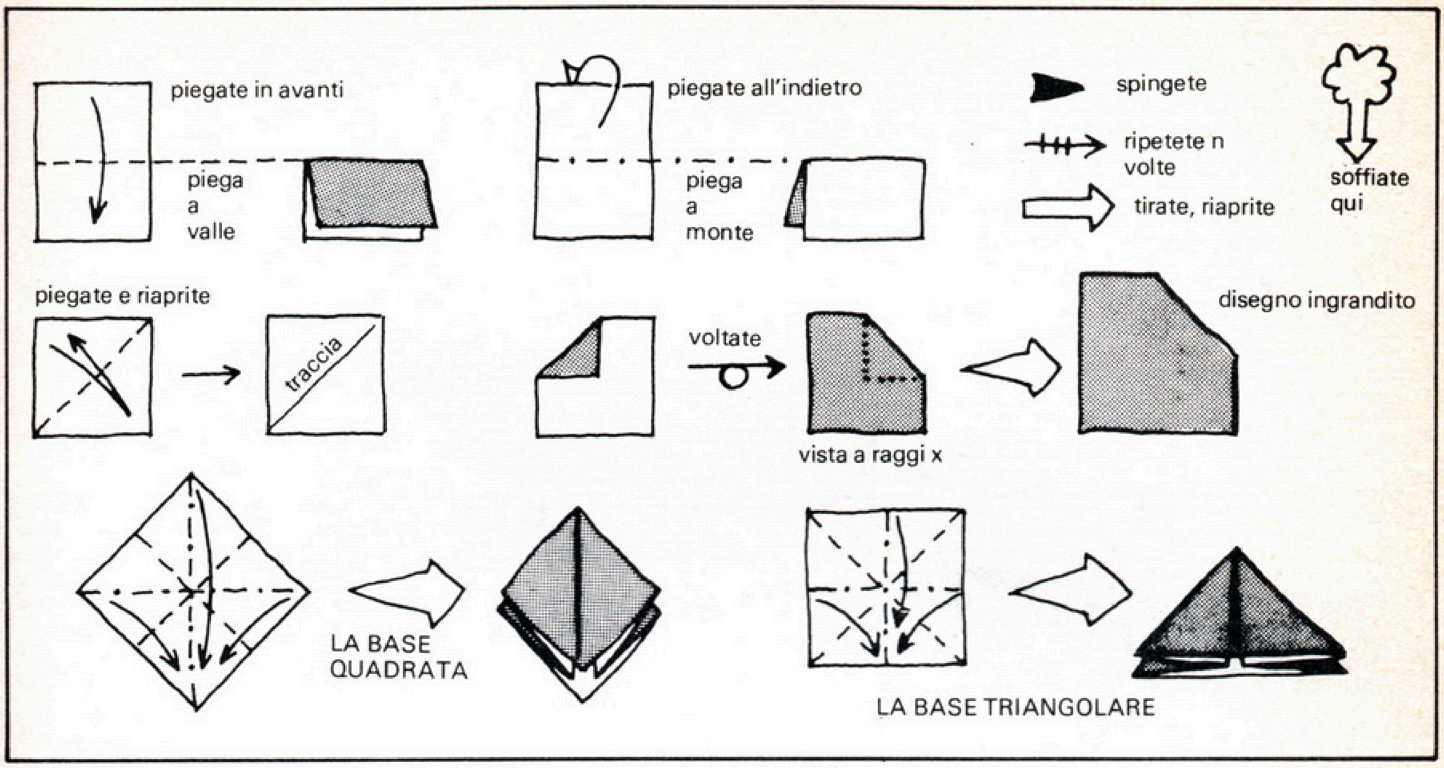
Nella stessa collana, un anno prima, il pubblico italiano (o meglio, i "bambinoni") poterono scoprire l'affascinante campo dei *flexagoni* che, come l'origami, si fanno piegando la carta.

Pensiamo che sia giusto presentare ai lettori di questa rubrica qualche variante origamistica (tridimensionale) dei flexagoni, scoperti — dice Gardner — nel 1939, ma ancora quasi sconosciuti da noi. È forse colpa del fatto che si prestano male allo sfruttamento commerciale? Forse i nostri connazionali non credono di potersi divertire senza spendere dei soldi? Mistero. Vale la pena, per chi non li conosce, di andare in libreria a procurarsi le ultime ristampe di "Enigmi e giochi matematici", dal primo all'ultimo volume (Enciclopedie Pratiche Sansoni), oltre alle successive raccolte dei giochi di Gardner pubblicate da Zanichelli (*Carnevale Matematico, Show di magia matematica*) e ancora da Sansoni (*Circo Matematico*).

Il primo flexagono qui proposto è uno dei tanti inventati da Thoki Yenn, danese, da molti anni sulla breccia come origamista, prestigiatore, inventore di giochi curiosi, creatore di cartoni animati, ecc. È costituito da tre pezzi reciprocamente incastrati (eventualmente rinforzateli con un po' di colla o dei pezzetti di nastro adesivo), ma una volta imparato il metodo potete costruirlo anche con una sola, lunga striscia di dimensioni 1×7. Tenetelo a portata di mano per rilassarvi nei momenti di tensione...

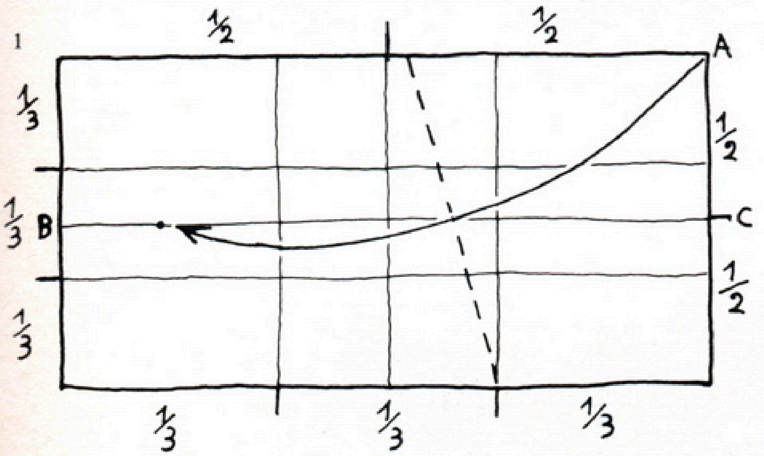
Il secondo flexagono, di cui esistono diverse varianti, è stato pubblicato su "Origami Tejina" (Magia con l'origami, Seibundo Shinkosha, 1977) di Yoshihide Momotani. Fatelo ruotare lentamente spingendolo al centro con le dita, e lo vedrete letteralmente "fiorire" in una sequenza di forme diverse.

Infine, per chi è interessato alla teoria ed alla costruzione di altre forme geometriche rotanti, segnaliamo anche "Modelli di geometria rotatoria" di Giorgio Scarpa, nella collana *Quaderni di design*, n. 5 (Zanichelli, 1978).



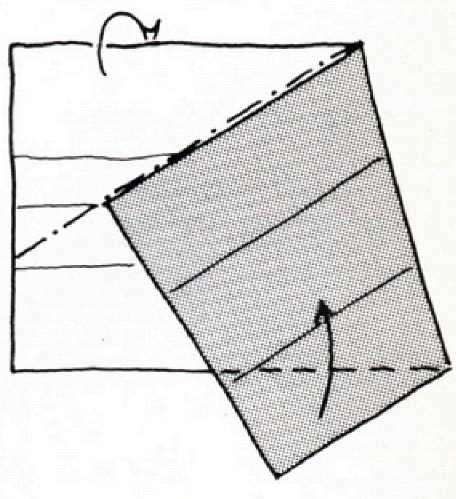
FLEXAGONO DI THOKI YENN - elaborazione e disegni di Mick Guy.

1

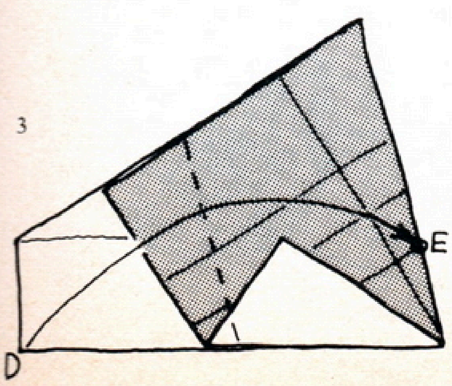


partite da tre rettangoli 2×1 di carta metallizzata. Eseguite le tracce indicate, poi portate A sulla linea BC.

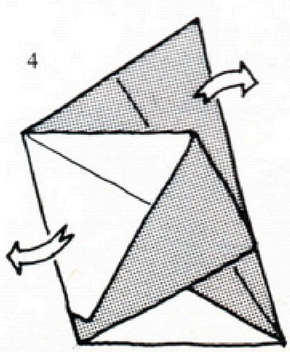
2



3

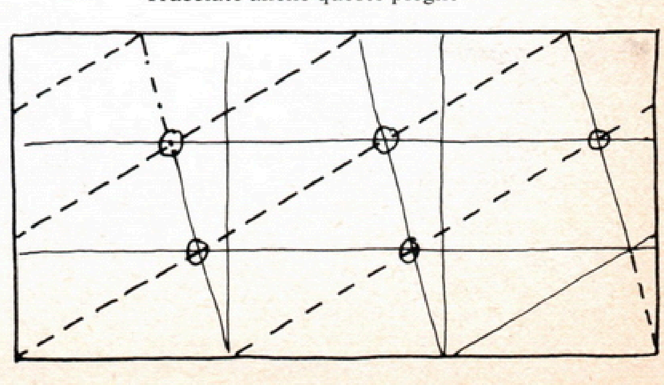


4

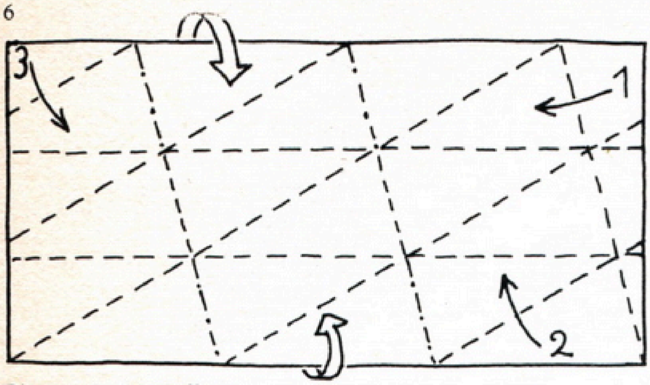


Riaprite tutto

5 Tracciate anche queste pieghe

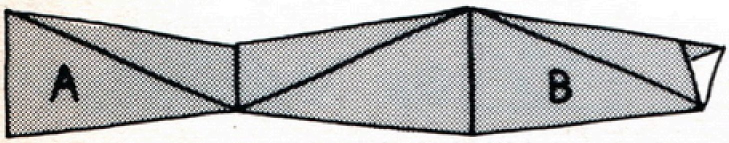


6



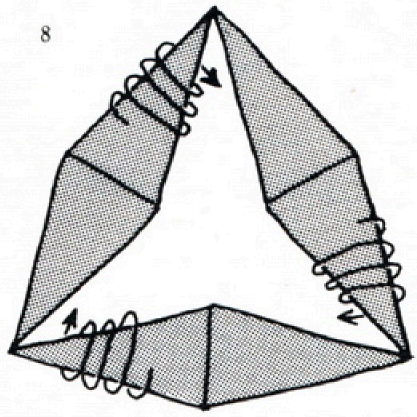
Piegate 1, 2, 3 nell'ordine, poi arrotolate seguendo le tracce

7



incastrate la parte B nella parte A del secondo modulo, e ripetete con il terzo chiudendo l'anello...

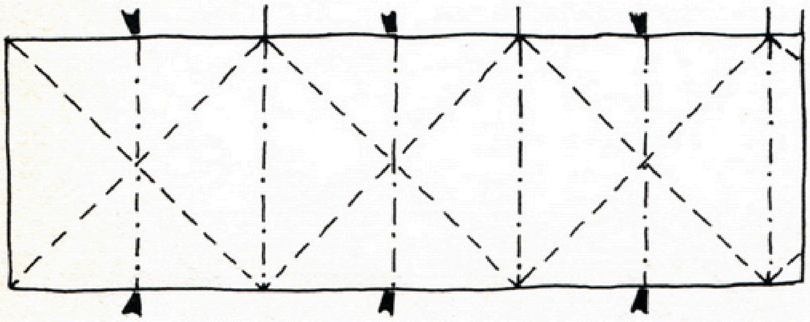
8



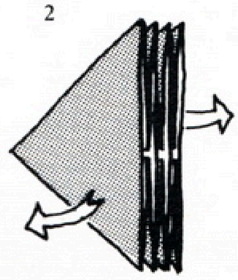
... così. Ruotate a volontà!

IL FLEXAGONO DI YOSHIHIDE MOMOTANI
Partite da un rettangolo 3×1 (più una linguetta)

1



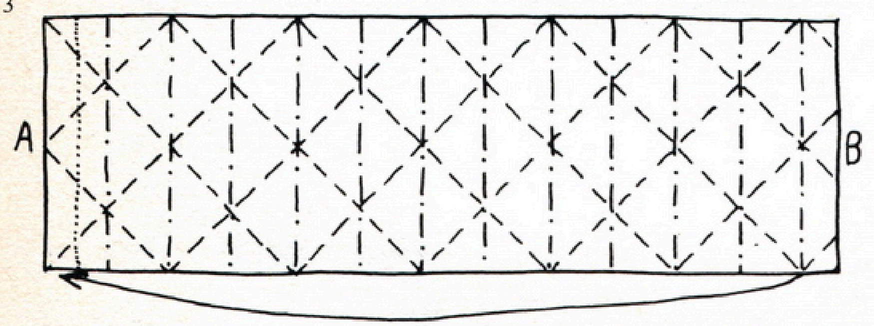
2



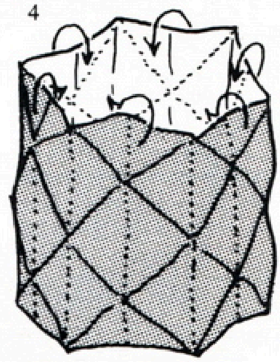
Formate tre basi triangolari, poi riaprite e formate le altre pieghe indicate al punto successivo

chiudete a cilindro, incollando la linguetta

3



4

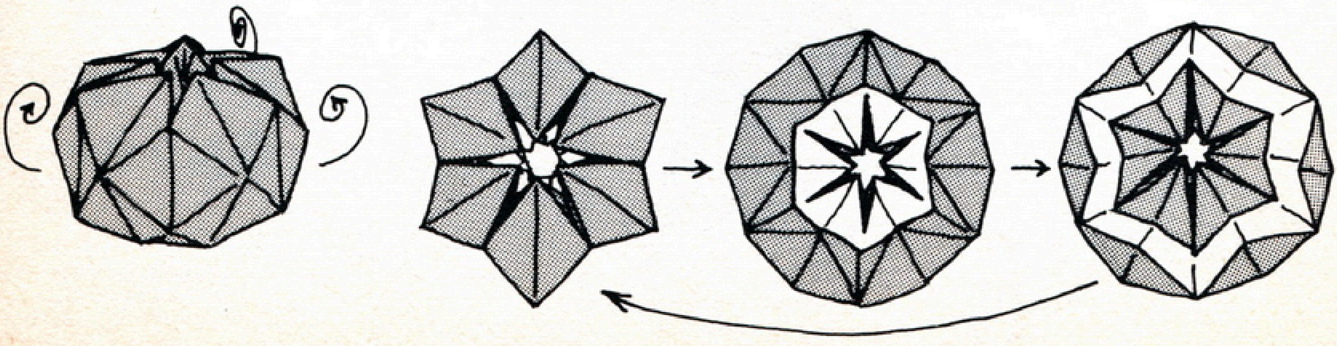


ripiegate in dentro seguendo le tracce

fate ruotare lentamente

(vista dal di sotto)

5



Gara di parole: arriva il cruciverba

di Roberto Casalini

Riprende la competizione dedicata ai giochi verbali. Tra i problemi: doublet, anagrammi, frasi palindrome ed etimologie

Con i cinque problemi pubblicati qui sotto, prende il via la seconda edizione della gara di parole. Sarà una gara mensile, in modo che i nuovi lettori non siano svantaggiati e che i lettori di vecchia data possano scegliere, di volta in volta, se concorrere oppure concedersi una pausa. Ogni mese, vinceranno i cinque solutori con il punteggio più alto.

La gara di parole non rinuncia però a un'appendice annuale: i primi tre classificati di ogni puntata — da aprile a dicembre — si disputeranno, in una gara per corrispondenza, il trofeo 1982 per i giochi di parole.

Torniamo a questo mese. Sono in palio un vocabolario della lingua italiana per il primo classificato, due giochi in scatola per il secondo e il terzo, e due abbonamenti semestrali a "Pergioco" per il quarto e il quinto.

I problemi consistono in un cruciverba senza schema, cinque doublet, tre "parole da trovare", una lista di definizioni e una ricerca di anagrammi.

Cruciverba senza schema

Il solutore dovrà sistemare nello schema anche le 23 caselle nere. La soluzione del cruciverba vale quaranta punti. Una volta risolto lo schema, inviare il numero esatto delle 0 e delle L contenute nel cruciverba.

Orizzontali

1. L'ultimo è quello di Scott Fitzgerald (y=i) — Compose "La donna serpente" (in.).
2. Parola attestata una sola volta — Fesse quelle dei ruminanti.
3. Verbo da agitatore.
4. Scrisse "Del senso delle cose e della magia" (in.) — La lunetta nel fondo della botte — La nota della Messa K.337 di Mozart.
5. Cresce dove si torna laici — Un termine per ragazza, in inglese.
6. L'autrice di "Corpi al sole" (in.) — Atti, destri.
7. Nel cielo scandinavo assieme ai Vani — Animale da pelliccia.
8. È vergine quella del Canada — Liquido filante.
9. Scrisse "Chi ha paura di Virginia Woolf" (in.) — Macchina da guerra medievale — Nella gnosi, emanazione di Dio.
10. L'autore di "Moscardino".
11. Un'omissione del copista.

Verticali

1. In zootecnia, sinonimo di maneggiamento — Ingrediente del porridge.
2. "Un omaggio che il vizio rende alla virtù" (La Rochefoucauld).
3. Taxi in inglese — Vermut dolce, in inglese — L'organizzazione di Sergio Segio (sigla).
4. Viene menzionato insieme a Camasio — Il mare di Tino.
5. Veste di panno dei magistrati fiorentini del '300 — Il "Maple Leaf..." è famosissimo.
6. Quello eterno per Böhme era Dio.
7. Le ultime tre di un noto sonnifero — Si occupa di gas e luce (sigla).
8. Lo era la vita di Bianciardi — La luna della Lante della Rovere.
9. Il tu argentino — Tra i poeti, lo furono Angiolieri e Berni.
10. Unità chimica di massa atomica.
11. Si distilla dai fiori d'arancio — Scrisse "Il piccolo campo" (in.)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											

Cinque doublet

Il doublet consiste nell'andare da una parola a un'altra cambiando, in ogni passaggio, una sola lettera. Da cane a lupo si procede così: cane - lane - lune - lupe - lupo. Si possono utilizzare tutte le forme verbali, tranne i nomi propri. In questo caso, bisogna unire tra loro cinque coppie di parole, con un numero di passaggi inferiore a quello indicato tra parentesi accanto a ogni coppia. Ogni passaggio in meno vale mezzo punto. Dal numero dei passaggi sono escluse la parola di partenza e quella di arrivo.

1. da falce a zappa (8 passaggi);
2. da gatto a leone (6 passaggi);
3. da carne a pesce (4 passaggi);
4. da testa a croce (14 passaggi);
5. da carta a libro (7 passaggi).

Le parole nascoste

In base alle indicazioni fornite, bisogna trovare tre parole. Ciascuna di esse vale quattro punti. Tenere presente che: le distanze che separano una lettera dall'altra, nella sequenza alfabetica, si calcolano escludendo dal conto le due lettere poste in relazione (esempio: la A e la C distano tra loro una lettera).

1. La parola da trovare ha undici lettere, di cui cinque vocali e sei consonanti. Sono contigue, nell'alfabeto: la quinta e la sesta lettera; la quinta e la settima; la nona e la decima; la decima e la terza; l'undicesima e la prima. La prima e la settima lettera sono uguali, mentre le vocali sono tutte diverse. Infine, la prima e la seconda let-

tera distano tra loro quattro lettere, mentre la quarta e l'ottava distano tra loro una lettera.

2. Anche questa parola ha undici lettera suddivise in cinque vocali e sei consonanti. Sono uguali: la seconda e l'undicesima lettera; la prima e la decima; la quinta e la settima. Sono contigue: la seconda e la quarta lettera; la seconda e la sesta; la terza e la sesta. La prima e l'ottava distano tra loro quattordici lettere, la decima e la nona cinque.

3. La terza parola ha tredici lettere, di cui sette vocali e sei consonanti. Sono uguali tra loro: la prima, la sesta e la decima lettera; la seconda e la dodicesima; la quarta e l'ottava. Sono contingue: la settima e la nona lettera; l'undicesima e la dodicesima; la quinta e la sesta. La terza e la quinta lettera distano tra loro sei lettere, come pure la seconda e la tredicesima. La nona e l'undicesima invece, distano sette lettere.

Le definizioni

Qui di seguito sono riportate dieci definizioni tratte dal "Vocabolario illustrato della lingua italiana" di Devoto e Oli. I solutori dovranno rintracciare le parole. Ogni definizione indovinata vale due punti. Il numero tra parentesi indica da quante lettere è composta la parola.

1. Mescolare le carte da gioco prima di distribuirle (8).

2. Miscuglio di grano e segale seminati assieme sullo stesso terreno: vantaggioso soltanto in località montane o molto fredde (10).

3. Intersecare, incrociare a foggia di X (9).

4. Lo spazio che nella faccia di una moneta non è compreso nel campo dell'impronta ed è riservato ad elementi complementari della leggenda e del tipo (6).

5. Grave alterazione del ritmo cardiaco, detta anche aritmia completa (13).

6. Persona che biascica insistentemente o il cui comportamento si rivela inconcludente, anche di fronte alle minime difficoltà (12).

7. Gioco praticato da antica data in Italia e in Francia, poi passato nei Paesi anglosassoni e trasformatosi negli odierni sport del cricket, del croquet e del golf (11).

8. Valida opera o posizione avanzata di difesa di un intero territorio. Anticamente, fortificazione innalzata, a scopo di difesa, alle porte delle città o delle fortezze (12).

9. Seta di qualità inferiore che si ricava dai bozzoli incompiuti per la morte del baco, oppure avariati o macchiati (10).

10. Operazione di rifinitura di alta precisione, atta a **ridurre la** scabrosità a valori minimi **(10).**

Ricerca di anagrammi

Troverete qui sotto dieci parole crittografate. Il procedimento per decifrarle è il solito, semplicissimo: a lettera uguale corrisponde numero uguale. Una volta trovate le dieci parole, dovrete anagrammarle ricavando da ciascuna di esse un'altra parola. Nella soluzione dovrete riportare sia la parola descritta che l'anagramma trovato. Ogni coppia vale tre punti.

9 - 13 - 9 - 21 - 11 - 10 - 14 - 11 - 5
18 - 21 - 20 - 13 - 18 - 9 - 7 - 8 - 20
16 - 18 - 20 - 21 - 15 - 14 - 13 - 14 - 5
19 - 21 - 5 - 6 - 20 - 18 - 9 - 21 - 14 - 20
16 - 14 - 2 - 9 - 21 - 20 - 18 - 18 - 9
16 - 11 - 5 - 21 - 18 - 20 - 16 - 14 - 9
19 - 9 - 19 - 9 - 6 - 14 - 13 - 5
16 - 14 - 2 - 13 - 5 - 21 - 14 - 6 - 14 - 18 - 9
14 - 13 - 11 - 5 - 20 - 21 - 20 - 13 - 3 - 9
4 - 5 - 21 - 16 - 9 - 14 - 5 - 6 - 5

Le soluzioni vanno inviate a: Pergioco, Gara di parole, via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 15 maggio. Farà fede la data del timbro postale.

IL PALINDROMO PIÙ LUNGO

Dei palindromi si è parlato, su questa rivista, più volte, ma ripetere la definizione non guasta. E allora: "diconsi palindrome quelle parole o quelle frasi che si leggono tanto da sinistra a destra quanto all'incontrario".

In Italia, il gusto per il palindromo fiorisce soprattutto nell'Ottocento. Arrigo Boito compone frasi celebri — e piuttosto lambiccate — del tipo *Ebro è Otel, ma Amleto è orbe* con cui, secondo gli enigmisti, intende dire che "Otello ha la forza e la grandezza di un fiume (l'Ebro), Amleto è smisurato quanto il mondo" (ma su una rivista americana leggo una versione piuttosto sbrigativa, deliziosa nella sua involontaria semplificazione: *Othello is drunk, but Hamlet is blind*).

Nei paesi anglosassoni, il palindromo genera frasi splendide: dall'apocrifo napoleonico *Able was I ere I saw Elba* (Ero bravo, prima di vedere Elba), alla fulminea presentazione del primo uomo con Eva: *Madam, I'm Adam.* Tra i tanti esempi ci sono anche l'ottimo *A man, a plan, a canal: Panama* (Un uomo, un piano, un canale: Panama) del londinese Leigh Mercer, e il sarcastico palindromo del poeta scozzese Alastair Reid: *T. Eliot, top bard, notes putrid tang emanating, is sad. I'd assign it a name: gnat-dirt upset on drab pot toilet* (Thomas Eliot, sommo poeta, sente un putrido tanfo e s'intristisce. Io gli darei un nome: merda di moscerino rovesciata in un lurido cesso).

Il record inglese del palindromo spetta al neozelandese Jeff Grant, di Hastings, con una frase di 10.230 parole. Il primato francese appartiene allo scrittore Geroges Perec: più di 5000 lettere. E da noi? Si resta alla frase premiata nel '25 dal giornale "La Tribuna": *A valle tra masse ebre la nera, l'accesa d'ira Etna ti moveva, l'Etna gigante lave vomitante! Arida secca l'arena l'erbe essa martellava.* I lettori di "Pergioco" sanno fare di meglio? La frase palindroma più lunga e più bella verrà premiata con un abbonamento annuo alla nostra rivista.

Le regole dei tornei

Primo: ogni numero di *Pergioco* conterrà uno o più problemi di scarabeo, simili a quelli finora già pubblicati. Ciascun lettore dovrà inviare alla redazione tutte (ripetiamo: tutte) le possibili risposte costruibili sullo schema utilizzando, per ciascuna risposta, tutte le otto lettere disponibili (per la precisione sette lettere e lo scarabeo).

Secondo: nel caso di pubblicazione di più di uno schema, dovranno pervenire tutte le possibili risposte di ciascuno schema.

Terzo: sono ammesse esclusivamente, tra le forme verbali, quelle all'infinito e al participio passato, al maschile e al femminile, al singolare e al plurale. Nessuna altra forma verbale è ammessa. Ad esempio: sono ammesse *sanzionare, sanzionata, sanzionato, sanzionati, sanzionate*. Non sono ammesse: *sanzionavo, sanzionava*, eccetera.

Quarto: sono ammesse tutte le parole comunemente rintracciabili su un vocabolario della lingua italiana.

Quinto: le parole composte devono "agganciarsi" ad almeno una lettera di una parola già presente sullo schema dato, in osservanza della regola ufficiale del "libretto rosso" che prescrive: "Il giocatore dispone sulla scacchiera la propria parola, che deve avere una delle lettere in comune con la parola precedente".

Non sono quindi ammesse soluzioni con parole composte solo dalle otto lettere date, quando si legano allo schema solo "strisciando" accanto a parole dello schema stesso ed esclusivamente originando sigle significative.

Sesto: non sono ammesse le voci arcaiche, letterarie, poetiche o dialettali, nè i diminutivi, gli accrescitivi, i peggiorativi, i vezzeggiativi. Non sono al pari ammessi i nomi propri, nè i cognomi di nessun genere o natura, nè i nomi geografici, nè quelli storici o mitologici, nè i termini strettamente tecnici o scientifici.

Settimo: se la parola composta origina nuove parole, queste devono essere di senso compiuto e, nel caso delle sigle, esse devono essere comprese nell'elenco delle sigle ammesse nello scarabeo (sigle stradali, di Stati esteri, e così via).

Ottavo: il punteggio viene calcolato sulla base dei valori delle lettere forniti in ogni numero, e dei segni convenzionali presenti sulla scacchiera. Un eventuale errore nel computo del punteggio non pregiudica la partecipazione alla gara. La redazione (come

ha sempre fatto in passato) controlla le soluzioni ed i relativi punteggi correggendo, nel secondo caso, eventuali inesattezze.

Nono: nel caso in cui in una stessa parte dello schema dato sia possibile fornire più risposte del medesimo significato ma di differente punteggio, si considererà solo la parola che, tra quelle segnalate, avrà punteggio maggiore. Se le parole hanno differente significato si considererà la somma dei rispettivi punteggi.

Sigle, targhe automobilistiche, abbreviazioni, vocali di due lettere e vocaboli stranieri ammessi nello Scarabeo.

(inv. = invariabile)

A

a.C. avanti Cristo
A.C.I. Automobile Club it.
ad
AG Agrigento
ah
ai
AL Alessandria
alt (inv.)
A.M. Aeronautica Militare
AN Ancona
àna termine farm.
AO Aosta
AP Ascoli Piceno
AQ Aquila
AR Arezzo
AT Asti
AV Avellino

B

BA Bari
bàr (inv.)
BG Bergamo
BI Indie Britanniche
biberòn (inv.)
BL Belluno
bluff (inv.)
BN Benevento
BO Bologna
bohème (inv.)
boule (inv.)
BR Brindisi
bridge (inv.)
brùm (inv.)
BS Brescia
BZ Bolzano

C

CA Cagliari
C.A.I. Club Alpino Italiano
cachèt (inv.)
C.A.P. codice avviamento postale
CB Campobasso
c.c. codice civile
CD Corpo diplomatico
c.d.d. come dovevasi dimostrare
ce
CE Caserta
cfr. confrontare
CHChieti
chic (inv.)
choc (inv.)
ci
C.I.T. Compagnia Italiana Turismo
CL Caltanisetta
clàn (inv.)
clùb (inv.)
cm centimetro
CN Cuneo
CO Como
c.p. codice postale
c.p.c. codice di procedura civile
c.p.p. codice di procedura penale
CR Cremona
C.R.I. Croce Rossa Italiana
CS Cosenza
CT Catania
cv cavallo vapore
CZ Catanzaro

D

da
dag decagrammo
dam decametro
d.C. dopo Cristo
DD direttissimo
de
dg decigrammo
dl decilitro
dm decimetro
do

E

ecc. eccetera
ed
EE escursionista estero
eh
E.I. Esercito Italiano
EN Enna
EQ Equatore
es. esempio
ET Egitto
e.v. era volgare

F

FE Ferrara
festival (inv.)
ff facente funzione
FG Foggia
Fi Firenze
FIAT
film (inv.)
FL Liechtenstein
flirt (inv.)
FO Forlì
forfàit (inv.)
foulàrd (inv.)
FR Frosinone
fràc (inv.)
frappè (inv.)
FS Ferrovie dello Stato
fu

G

gàffe (inv.)
garàge (inv.)
GB Gran Bretagna
GBA Isola d'Aurigny
GBZ Gibilterra
GE Genova
gin (inv.)
girl (inv.)
GO Gorizia
gòal (inv.)
gòlf (inv.)
gòng (inv.)
G.U. Gazzetta Ufficiale

H

hangàr (inv.)
ha
hotel (inv.)
H.P. cavallo-potenza

I

IVA imposta valore aggiunto
ih
il
IM Imperia
IN Indie Olandesi
INRI Jesus Nazarenus Rex Iudaeorum
io
IR Iran
IRQ Irak
IS Isernia

L

la
lat. latitudine
LE Lecce
LI Livorno
lo
long. longitudine
LR Lettonia
LSA Siria e Libano
LT Latina
LU Lucca

M

ma
MC Macerata
ME Messina
MEC Merc. Com. Europeo
MI Milano
M.M. Marina Militare
MN Mantova
MO Modena
MOC Mozambico
mq. metro quadrato
MS Massa
MT Matera

N

NA Napoli
N.B. nota bene
N.D. nobil donna
ne
N.H. nobil uomo
NL Olanda
N.N. nescio nomen
NO Novara
NU Nuoro

O

od
oh
O.d.G. ordine del giorno
O.N.U.
or

P

PA Palermo
pag. pagina
paletòt (inv.)
par. paragrafo
pardòn (inv).
PC Piacenza
p.c.c. per copia conforme
PD Padova
PE Pescara
PG Perugia
PI Pisa
PL Polonia
po'
PN Pordenone
PR Parma
PS Pesaro
PT Pistoia

PV Pavia
PZ Potenza

Q

quiz (inv.)

R

RA Ravenna
R.A.I. Radio Audizioni Ital.
raìd (inv.)
RC Reggio Calabria
RCH Cile
RE Reggio Emilia
rècord (inv.)
RG Ragusa
RH Haiti
rhùm (inv.)
RI Rieti
ring (inv.)
R.M. ricchezza mobile
RN Romania
RO Rovigo
ROMA Roma
roulètte (inv.)
RSM Repubblica S. Marino
R.T. radiotelegrafia

S

SA Salerno
samovàr (inv.)
S.A.R. Sua Altezza Reale
satin (inv.)
S.C.V. Stato della Citta del Vaticano
SE Irlanda
seg. seguente
segg. seguenti
sèlz (inv.)
sètter (inv.)
SF Filandia
SHR Jugoslavia
SI Siena
slip (inv.)
s.l.m. sul livello del mare
slògan (inv.)
S.M. Sua Maestà
S.M.O.M. Sovrano Militare Ordine di Malta
snòb (inv.)
SO Sondrio
S.O.S.
SP La Spezia
S.P.Q.R. Senatus Populusque Romanus
SR Siracusa
SS Sassari
stàandard (inv.)
stòp (inv.)
SU Russia
SV Savona

T

TA Taranto
tabarin (inv.)
TC Camerun
T.C.I. Touring Club Italiano
TE Teramo
tènnis (inv.)
thè (inv.)
ti
tight (inv.)
TN Trento
TO Torino
TP Trapani
TR Terni
tràm (inv.)
trùst (inv.)
TS Trieste
TT Togo
tu
TV Treviso

U

UD Udine
uh
un
URSS Unione Repubbliche Socialiste Sovietiche
U.S.A. Stati Uniti d'America
ut antica nota musicale

V

VA Varese
VC Vercelli
VE Venezia
VF Vigili del Fuoco
VI Vicenza
V.M. Valor Militare
vo
VR Verona
VT Viterbo

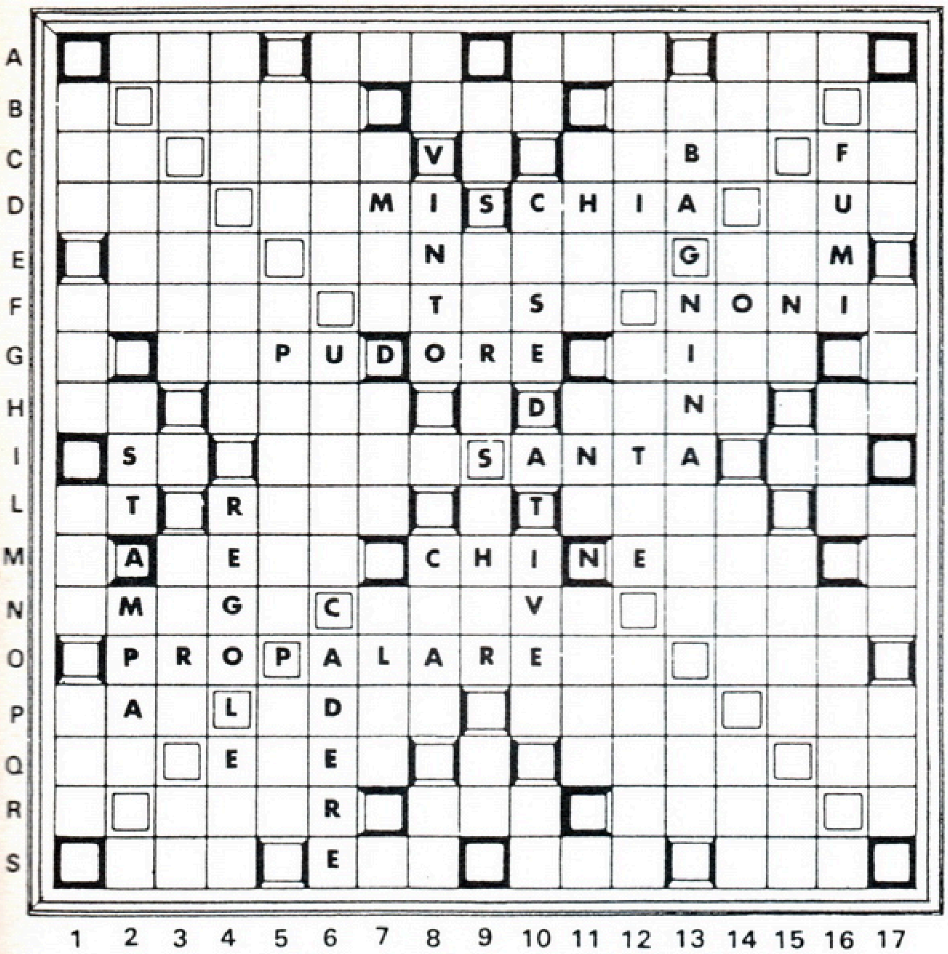
Trofeo di Capodanno: la classifica

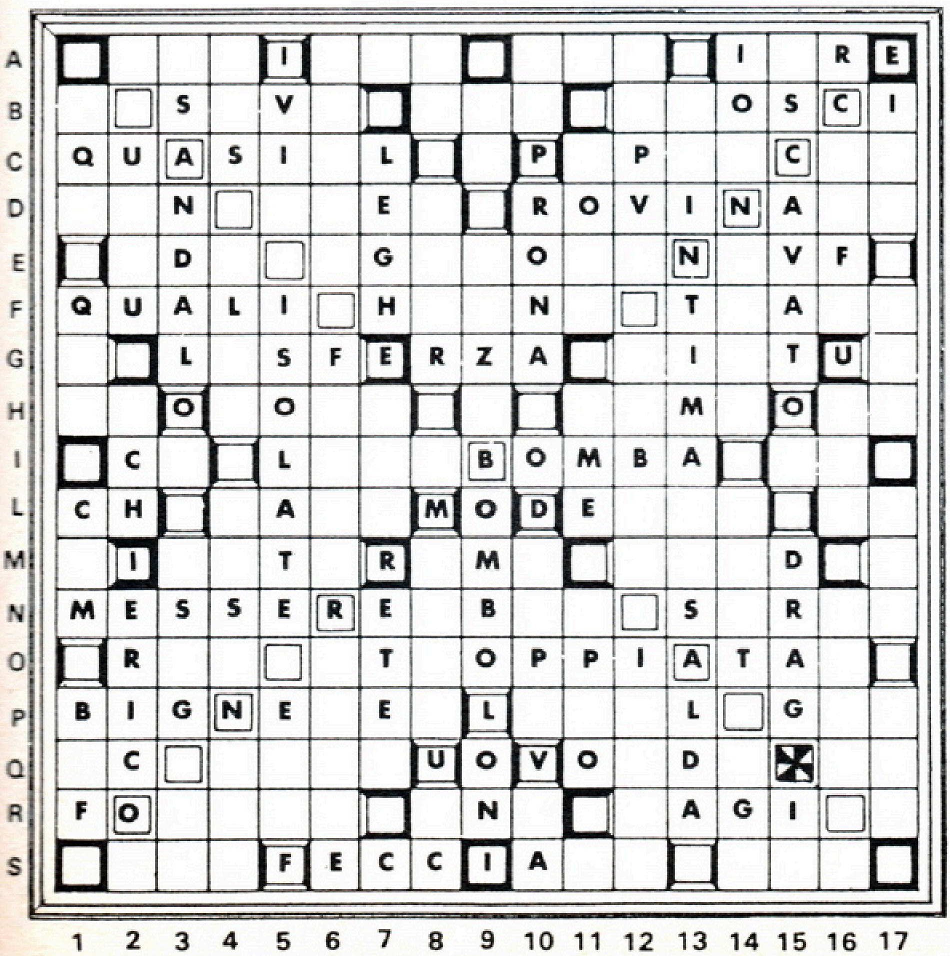
Ecco, finalmente, l'attesissima proclamazione dei vincitori del Trofeo di Capodanno: ex-aequo, a 1847 punti, si aggiudicano il Trofeo, la Targa di Maestro di Scarabeo, la qualificazione alle finali del II Campionato Italiano di Scarabeo, l'applauso della redazione eccetera, Pierino Bolignano di Milano e Patrizia Gianni di Napoli, che hanno raggiunto il punteggio massimo in ambedue le manche.

Una citazione di merito anche per altri magnifici sei, che hanno superato i 1800 punti: Maria Giulia Battaglia e Luigi Torre (1841), Roberto D'Ajello e Maurizio Furgiuele (1813), Roberto Brancaleoni e Umberto Randoli (1803).

Prima di pubblicare la classifica completa, due parole sulla manche di dicembre. Come era già accaduto per il primo Superquiz, anche per il secondo alcuni lettori hanno trovato una soluzione diversa, e precisamente: D 6—17=SCHIERAMENTI; F—P 3=ASSESTATI; G—Q 10=AVIAZIONE, che danno in totale 112 punti, non sufficienti contro i 150 della nostra soluzione. (Rinviamo i bravissimi che le hanno trovate ambedue a quanto scritto sul numero di febbraio).

Bolignano Pierino, Milano	1847
Gianni Patrizia, Napoli	1847
Battaglia M. Giulia, Modena	1841
Torre Luigi, Milano	1841
D'Ajello Roberto, Napoli	1813
Furgiuele Maurizio, Cisterna di L.	1813
Brancaleoni Roberto, Roma	1803
Randoli Umberto, Roma	1803
Annunziata Ciro, Arzano	1796
Giacchè Franco, Ostia	1789
Vecchi Alessio, Roma	1789
Garbarino Luciano, Milano	1778
Galanti Margherita, Genova	1754
Mora Teo, Genova	1754
Dal Bosco Enrica, Imperia	1751
Berto M. Teresa, Brugherio	1751
De Giuli Marco, Roma	1751
Terenzio Roberto, Brugherio	1751
Cammino Marzio, Avellino	1750
Venturini Rosanna	1724
Di Bella Nino, Catania	1723
Di Bella Riccardo, Catania	1723
Manes Nicola, Genova	1716
Zanchetta Alberto, Cascine Vica	1713
Nuti Annamaria, Umbertide	1700
Scalabrin Fulvio, Milano	1689
Pasini Riccardo, Milano	1686
Binelli Giorgio, Milano	1683
Corbellini Fabio, Terno d'Ischia	1677
Cipolli Patrizio, Genova	1676
Laudi Maria, Terni	1663
Soranzo Gabriele, Trieste	1649
Ziccolella Lucia, Bari	1644
Figliomeni Sergio, Terni	1639
Atanasio Enrico, Roma	1621
Beffa Olga, Roma	1621
Menichini Massimo, Roma	1621
Napoleoni Paola, Roma	1621
Bongiovanni M. Teresa, Bologna	1612
Morini Umberto, Porto S. Giorgio	1581
Ciccolini Marino, S. Benedetto	1563
Artusio Giuseppe, Torino	1560
Carosso Riccardo, Rivoli	1536
Calandrini Susanna, S. Mauro P.	1517
Laddago Feliciano, Alessandria	1514
De Toffoli Dario, Venezia	1508
Nani Gabriella, Venezia	1508
Nani Giorgio, Venezia	1508
Cremonesi Vincenzo, Fiorenzuola	1490
Riccio Giuseppe, Piacenza	1459
Roncaglia Gino, Roma	1447
Tarantola Mario, Milano	1433
Baffa-Scinelli Pino, Busto A.	1429
Barbieri Danilo, Milano	1415
Baroni Miria, Paderno Dugnano	1415
Galletti Giorgio, Forlì	1415
Ottavini Sergio, Mantova	1404
Luoni Sergio, Cassano M.	1383
Aristarchi Andrea, Reggio E.	1361
Cremona Luigi, Gallarate	1359
Luoni Marco, Cassano M.	1359
Orlando V. Emanuele, Roma	1325
Pellegrini Annamaria, Venezia	1314
Pellegrini Roberto, Venezia	1314
Scquizzato Riccardo, Roma	1309
Maurizio Roberto, Torino	1258
Noya Bruno, Roma	1231
De Battaglia Sandra, Trento	1227
Lollini Massimo, Bologna	1211
Ricciardi Marta, S. Felice	1121
Lacerenza Angelo, Roma	1102
Angorano Rita, Roma	1031
Nati Temistocle, Roma	949
Galli Angelo, Milano	931
Fornari Fernando, Guidonia	914
D'Emilio Massimiliano, Roma	912
Manzi Roberto, Vallo di Lucania	902
Maccheroni Alessandro, Roma	885
Giani Franco, Busto A.	877
Giugni Carla, Napoli	839
Gaeta Saverio, Napoli	836
Maggi Dario, Napoli	836
Melorio Luciana, Napoli	836
Traffano Alberto, Torino	836
De Blasi Antonio, Roma	820
Amedei Giorgio, Segrate	797
Ghelfi Rita, Rho	774
Trona Antonella, Modena	771
Ugliano Marcello, Potenza	741
Nebuloni Guido, Milano	740
Ferrari Guido, Bari	727
Sbaraglio Massimo, Milano	703
Baliani Elio, Roma	694
Cortesi Alberto, Casalecchio s/Reno	694
Tedde Sandro, Sassari	669
Glori Gianfranco, Roma	668
Ranfagni G. Paolo, Bergamo	641
De Benedettis Giuseppe, Colleferro	638
Salamone Filippo, Siracusa	638
Bonalumi Ermanno, San Donato M.	633
Martinez Duccio, Firenze	630
D'Ambrosio Salvatore, Roma	622
Anonimo, Bologna	588
Contini Giancarlo, Genova	560
Borbasio Giorgio, Asti	559
Sabatino Nicola, Ancona	559
Casolaro Claudio, Napoli	536
Davini Enrico, Roma	527
Beccari Cinthia, Borgo Taro	523
Felician Lorenzo, Trieste	523
Nuzzi Mauro, Campi di Bisenzio	483
Cogno Manuele, Roma	482
Cannelloni Walter, Roma	447
Marinelli Marco, Pescara	447
Menchini Michela, S. Rocco a Pilli	447
Cuneo Massimiliano, Rimini	35





Il torneo di primavera

di Nory Mangili

Una nuova gara per gli appassionati: in palio una targa di "Maestro"

Dopo aver messo la parola fine al Trofeo di Capodanno con l'incoronazione dei vincitori (vedi classifica), diamo inizio al Torneo di Primavera.

Il vincitore riceverà la targa di "Maestro di Scarabeo" e un gioco da tavoliere.

Per partecipare al Torneo di Primavera è necessario risolvere i problemi pubblicati in questo e sul prossimo numero di Pergioco, cercando di ottenere il maggior punteggio possibile.

A	C	I	I	O	S	T	✠

Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera × 2 — Valore della parola × 2

Valore della lettera × 3 — Valore della parola × 3

Le soluzioni dei due schemi verranno pubblicate sul prossimo numero.

A	E	E	M	T	T	Z	✠

Le risposte a questa manche, corredate del tagliando pubblicato qui sotto, devono essere inviate entro il 15 maggio (farà fede la data del timbro postale).

Per accontentare i numerosi lettori nuovi che ce lo hanno chiesto (e per rinfrescare la memoria ai "vecchi" distratti) abbiamo ripubblicato il regolamento ufficiale delle nostre gare di Scarabeo e l'elenco delle sigle ammesse.

Scarabeo

Torneo di primavera

1982

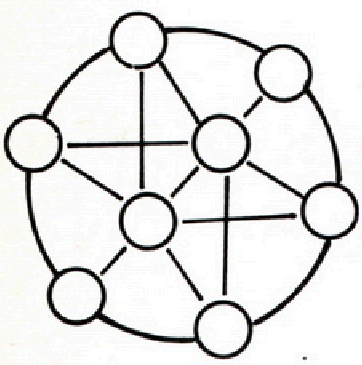
Sistemando le cifre con il principe economo

Otto cifre da collocare in otto case, un incontro di tennis, un insolito pagamento in francobolli, quattro quesiti di criptaritmetica e tre cancelli per un principe orientale

di Elvezio Petrozzi

I problemi di sistemazione di cifre sono sempre divertenti e impegnativi. Questo poi, oltre a essere quasi sconosciuto, ha il pregio di essere particolarmente gradevole; tra l'altro ammette un'unica soluzione, naturalmente ignorando rotazioni e riflessioni.

Si tratta di disporre nelle otto caselle circolari indicate in figura le cifre da 1 a 8 obbedendo ad una sola condizione: nelle caselle collegate direttamente per mezzo delle linee tracciate non si devono mai trovare due cifre che sono consecutive nella successione numerica naturale.



Ad esempio, se si mette il 2 nella casella più bassa del diagramma, nelle tre caselle ad essa collegate non si devono sistemare né l'uno né il tre.

Risolvere questo problema per tentativi significa, escludendo i colpi di fortuna, lavorarci per ore ed ore: meglio sistemare le 8 cifre dopo aver elaborato un procedimento logico.

Va chiarito che 1 e 8 non vanno considerati ciclicamente consecutivi.

Quesito tennistico

Nel loro ultimo incontro, Borg e Lendl hanno dovuto sospendere le ostilità al termine del primo set a causa della pioggia.

Il risultato della prima frazione era stato di 6 giochi a 3 per Borg.

Sapendo che in 5 dei 9 games il servizio è stato strappato all'avversario, sapreste dire chi ha iniziato a battere nel primo gioco?



Francobolli rari

Un collezionista di francobolli, durante un viaggio d'affari, si ritrova senza denaro liquido in un albergo dove non vengono accettati né assegni né carte di credito.

In attesa di una somma di denaro che gli arriverà al massimo entro 23 giorni, deve comunque pagare giornalmente l'alloggio; egli si accorda con la direzione per dare ogni giorno 1 francobollo di valore in pagamento.

Il collezionista dispone infatti di una striscia continua di 23 francobolli (abbastanza rari) uniti.

Naturalmente, come tutti sanno, la striscia diminuisce di valore al diminuire della sua lunghezza.

Siccome l'importante non è dare all'albergo un francobollo al giorno ma fare in modo che la direzione abbia in cassaforte all'ennesimo giorno N francobolli, il collezionista si rende conto che può soddisfare questa condizione danneggiando il meno possibile la striscia.

La domanda è: qual è il minor numero di francobolli che si possono staccare dalla striscia (anche internamente ad essa) per essere sicuri di poter pagare regolarmente fino al ventitreesimo giorno?

Una volta sola

Quattro graziosi problemi a metà tra la criptaritmetica e la matematica.

Di seguito trovate quattro schemi di moltiplicazione tra un numero di 3 cifre ed uno di 2 con un risultato di 5 cifre.

Di queste dieci cifre una è riportata mentre le altre 9 sono sostituite da delle X.

In ogni operazione le cifre da 0 a 9 sono usate una volta sola e quindi va individuato il valore da assegnare a ciascuna X.

Le soluzioni sono uniche; non è ammesso l'uso dello zero in prima posizione (non significativo).

a	b	c	d
XXX	XX2	XXX	XXX
XX	XX	XX	X4
XXXX1	XXXXX	3XXXX	XXXXX

Il principe economo

Un principe di un'antica fiaba orientale deve entrare in un regno incantato e per fare ciò è costretto ad attraversare successivamente tre cancelli.

Ad ogni cancello trova una sentinella che pretende un salatissimo pedaggio in monete d'oro: ciascuna di esse vuole infatti la metà più mezza delle monete in possesso del principe.

Sapendo che le monete d'oro sono indivisibili, qual'è il minor numero di monete che il principe deve portare con sé per poter soddisfare le richieste di tutte e tre le sentinelle ed avere quindi accesso al regno incantato?

Le soluzioni verranno pubblicate sul prossimo numero.

Soluzioni

Errata corrige:
le due tabelle del Master Mind

Tabella A

Originale Master Mind
1ª proposta: 4 colori

Risposta ottenuta	Codici rimanenti
No piolini	16
1 bianco	152
2 bianchi	312
3 bianchi	136
4 bianchi	9
1 nero	108
2 neri	96
3 neri	20
4 neri	1
1 n. 1 b.	252
1 n. 2 b.	132
1 n. 3 b.	8
2 n. 1 b.	48
2 n. 2 b.	6
3 n. 1 b.	Imposs.
Totale	1.296

Tabella B

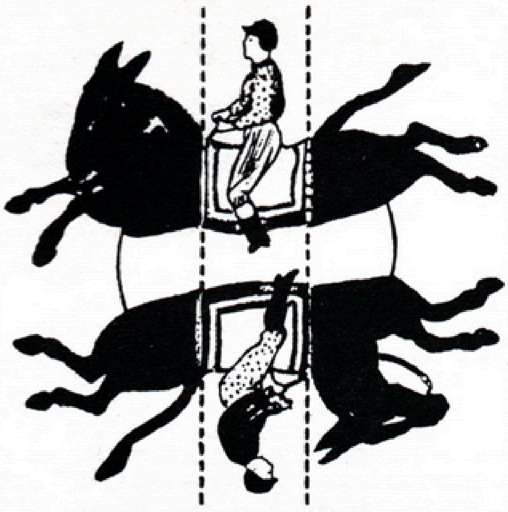
Originale Master Mind
Probabilità di ottenimento della 1ª risposta proponendo 4 colori

Piaz.	Risposta ottenuta	%
1ª	2 bianchi	24,074
2ª	1 n. 1 b.	19,444
3ª	1 bianco	11,728
4ª	3 bianchi	10,493
5ª	1 n. 2 b.	10,185
6ª	1 nero	8,333
7ª	2 neri	7,407
8ª	2 n. 1 b.	3.703
9ª	3 neri	1,543
10ª	no piol.	1,234
11ª	4 bianchi	0,694
12ª	1 n. 3 b.	0,617
13ª	2 n. 2 b.	0,462
14ª	4 neri	0,077

Omaggio a Sam Loyd

— Problema del New York Saturday Courier. Matto in tre mosse:
1. Tc8+; D:c8 2. Dd6+; T:d6 3. Ce5≠
— Problema del Frank Leslie's Illustrated Newspaper. Matto in 4 mosse:
1. T:d4+; R:c2 2. Td2+; R:d2 3. De1+; R:e1 (Se 3. ...; Rc2, 4. Dd1≠ Se 3. ...; Rd3, 4. De2≠). 4. Ac3≠
— Carlo XII a Bendery. Matto in tre mosse:
1. Tg3; (minaccia 2. Th3+; Ah4 3. g4≠)
1. ....; A:g3 2. Cf3; A 3. g4≠
Matto in quattro mosse:
1. h:g; Ae3 (Se 1. ....; A:g3 2. T:g3) 2. Tg4; Ag5 3. Th4+; A:h4 4. g4≠
Matto in cinque mosse:
1. Tb7; Ae3 2. Tb1; Ag5 3. Th1+; Ah4 4. Th2; g:h 5. g4≠

— Soluzione degli asinelli magici:



Labirinto

A impugna il nastro 2; B il nastro 3; C il nastro 1.

Parole

Nel primo problema, bisognava ricostruire tre articoletti comparsi su "la Repubblica".

1) Andrea Riccobon, nato a Trieste nel 1899, coniugato. ha vissuto per 82 anni come un maschio. Si sono accorti che era una donna a tutti gli effetti solo due giorni fa, dopo il decesso. Sembra che i medici che lo avevano avuto in cura in varie occasioni abbiano sempre saputo quale era il suo sesso reale, ma abbiano anche sempre rispettato la sua volontà, trattandolo da uomo e ricoverandolo nei reparti maschili. La nascita di Ricobon è registrata con un nome di donna nei libri della parrocchia di Santa Maria Maggiore, ma la casella che indica il sesso risulta riempita successivamente e recita: "decreto vescovile, maschio, legittimo." Sul particolare è stata aperta un'inchiesta giudiziaria. Tanto più che, nel '63, Riccobon si è regolarmente sposato. La moglie ha dichiarato che il marito era "uomo, dolce e rispettoso" e di poter dire qualcosa in più solo a un confessore "se fosse riservato".

2) Due farmacisti e due informatori medico - scientifici di Città di Castello sono stati arrestati oggi dai carabinieri con l'accusa di truffa aggravata e continuata ai danni dello Stato e associazione per delinquere. Il pretore Gabriele Verrina non ha ritenuto opportuno per ora arrestare anche altri due medici che pure erano stati denunciati per gli stessi reati dai carabinieri del nucleo antisofisticazioni. Così è stata ricostruita la truffa. Secondo i carabinieri, i due medici prescrivevano dei prodotti a malati della condotta, naturalmente all'oscuro di tutto. I farmacisti applicavano sulle ricette fasulle i talloncini segnaprezzo e le spedivano all'Unità sanitaria locale la quale, inconsapevole come i mutuati, pagava. I medicinali prescritti venivano poi riciclati.

3) Raffaele Fitto, 36 anni, proprietario di un oleificio, fratello dell'assessore regionale al turismo, il democristiano Salvatore Fitto, è stato rapito ieri sera nei pressi della sua impresa, a Maglie in provincia di Lecce. I carabinieri hanno ritrovato l'auto dell'imprenditore, una Bmw, ferma nel piazzale antistante l'oleificio Olsa con i fari accesi, le chiavi inserite nel quadro, il tergicristallo in funzione, il finestrino destro spaccato con una pietra. Gli investigatori pensano che l'uomo abbia opposto resistenza ai rapitori.

Nel secondo problema era stato scomposto l'apologo *La benedizione della luna*, tratto da *I racconti dei Chassidim* di Martin Buber, Garzanti editore.

"In un mese d'inverno, notti coperte di spesse nuvole si seguivano l'una all'altra, non si vedeva la luna e Rabbi Baruch non poteva recitare la benedizione della luna. Nell'ultima notte ancora a disposizione, egli mandò e rimandò fuori a guardare il cielo; ma ogni volta gli riferivano che era buio pesto e la neve cadeva fitta. Finalmente egli disse: "Se io fossi come dovrei essere, la luna mi compiacerebbe. Allora dovrei fare penitenza. Ma poiché non ho più forza per farla, devo almeno pentirmi dei miei peccati." E l'atto di pentimento proruppe con tale forza dalle sue labbra che tutti quelli che erano intorno a lui furono colti da un gran brivido e si ravvidero tutti in cuor loro. Ed ecco che entrò uno e annunziò: "Non nevica più e si vede un poco di luce". Il Rabbi indossò il mantello e uscì. Le nuvole si dispersero e in mezzo alle stelle splendenti splendette la luna, e Rabbi Baruch disse la benedizione."

Gara di parole

Problema 45. Nerone - nervone; acro - acciaro; uso - urinoso; gala - gabella; retta - reginetta; Dio - dazio; palombo - palombaro; laico - laconico; balla - bandella; talino - talismano; coca - cotica; zara - zacchera; etico - eretico; orafo - ondografo; falso - falloso; vaglia - vaniglia; inno - ingegno; spirare - spifferare; quatto - quartetto; manata - mattinata.

Problema 46. Campo - campa - carpa - carta - canta - cinta - pinta - pinna - piena - pieno - fieno.

Problema 47. Preselezionare.

Problema 48. Disarcivescoviscostantinopolizzereste.

Problema 49. Da mare a mare tra noi due la guerra.

Problema 50. Cruciverba, biribisso, scopa, macao, dama, awele, zamma, puluc, Iliad, Tripples, fanorona, crapette, Isola, barbù, mahjong, sciarada, rebus, Genius, ecarté, kono, canasta, zara, pachisi, bellora, mancala, ramino, tablan, Radar, Havannah, alquerque, polimini, belote, faraone, Eleusis, Ludo, bridge, tombola, boston, seega, patolli, Cluedo, zanzi, cirulla, picchetto, origami, scacchi, backgammon, senat, craps, shogi, pinnacolo, Shogun,

Rally, Vagabondo, domino, chaturanga, wari, halma, Othello, Bizingo, tablut, Simon, Corteo, milligan, Plop, derrah, cribbage, king, poker, konane.

Scarabeo

Schema 1
1) MASSONICA (R-9/R-17)
[2 + 1 + (1 × 3) + 1 + 1 + 2 + 1 + 1 + 1] × 2 = 26

1) CASSATOIO (B-2/L-2)
[1 + 1 + 1 + 1 + 1 + (1 × 3) + 1 + 1 + 1] × 2 = 22
— CT = 1 + (1 × 3) = 4
— AO = 1 + 1 = 2
— RI = (1 + 1) × 3 = 6
TOT = 34

Schema 2
1) BOCCIARDE (S-1/S-9)
[4 + 1 + 1 + 1 + (1 × 2) + 1 + 1 + 4 + 1] × 9 = 144
— PD = 3 + 4 = 7
TOT = 151

2) SBOCCIARE (S-1/S-9)
[1 + 4 + 1 + 1 + 1 + (1 × 2) + 1 + 1 + 1] × 9 = 117
— PR = 3 + 1 = 4
TOT = 121

3) IMBOCCARE (L-2/S-2)
[1 + 2 + (4 × 3) + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1] × 2 = 42

4) *BARROCCIO (A-12/I-12)*
(4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 ×) × 2 = 24

5) BRACCIOLO (A-12/I-12)
(4 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 1) × 2 = 26

Quiz matematici

1 - Il numero minimo di mosse è 4 e le soluzioni possibili sono più d'una; presentiamo un esempio: a) portare la 1 a toccare 2 e 4; b) portare la 4 a toccare 5 e 6; c) portare la 5 a toccare 1 e 2; d) portare la 1 a toccare 4 e 5.

2 - Le due soluzioni sono
a) 3496—3210 = 286 + 286 = 572
b) 9516—9280 = 236 + 236 = 472.

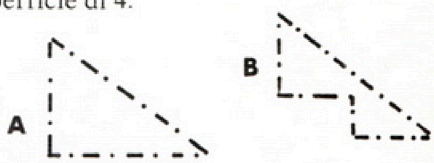
3 - Il contenuto vero di tutte e tre le scatole viene individuato con un'unica estrazione.

La chiave del problema sta nel fatto che tutte le scatole presentano una dicitura errata: per risolverlo correttamente si deve estrarre un oggetto dalla scatola 'una tazzina ed una zuccheriera'.

Supponiamo infatti di estrarre una tazzina: l'altro oggetto non può essere una zuccheriera altrimenti la dicitura sarebbe esatta; si tratta quindi di un'altra tazzina.

Trovata la scatola con due tazzine siamo ora in grado di dire cosa contiene la scatola con la dicitura 'due zuccheriere': non può che contenere un oggetto per tipo altrimenti la dicitura sarebbe esatta!

4 - Un'elegante soluzione è la seguente: costruire un triangolo rettangolo con lati di 3, 4 e 5 unità come mostrato in figura a; questo triangolo avrà una superficie di 6 unità esatte. Se ora variamo la sistemazione dei tre cerini d'angolo come mostrato in figura b elimineremo 2 unità quadrate lasciando così un poligono con una superficie di 4.



5 - E S P E R T O = 9 8 2 9 1 7 3.

Si diffonde anche in Italia la moda del "role-playing game"

QUESTA SERA SI GIOCA A SOGGETTO

di Marco Donadoni

Una filosofia particolare: l'identificazione dei giocatori con i personaggi. Campi d'azione assai vasti: dai mondi inventati della fantascienza e del fantasy agli avvenimenti storici. Un giudice che recita una parte iniziatica. Sono i giochi di ruolo che, nati sulla scia di "Dungeons & Dragons", iniziano a fare proseliti pure da noi

Quale che sia l'ambiente, la difficoltà o il sistema impiegato in qualsiasi gioco, tutti i partecipanti tendono alla fine a identificarsi nel personaggio tramite il quale agiscono. Così in un wargame il giocatore si "sente" un generale, in un gioco economico diventa imprenditore o finanziere, in una simulazione sportiva "mister" o campione.

Questa coincidenza tra persona reale e personaggio utilizzato come strumento di gioco è la naturale conseguenza del fatto che ogni gioco può essere in fondo definito rappresentazione astratta di una determinata realtà. Un aspetto del piacere di giocare è anche, indipendentemente dalle possibilità di vincere o perdere, quello di poter svolgere certe attività che nella vita di tutti i giorni sarebbero impossibili, rischiose o addirittura considerate in modo negativo. Per esempio, il fatto di investire cifre considerevoli in una catena di alberghi il cui valore potrebbe di colpo crollare diventa gratificante solo se si è coscienti che un eventuale fallimento causerà solo la perdita di una partita e non la rovina di una famiglia, come avverrebbe nella realtà.

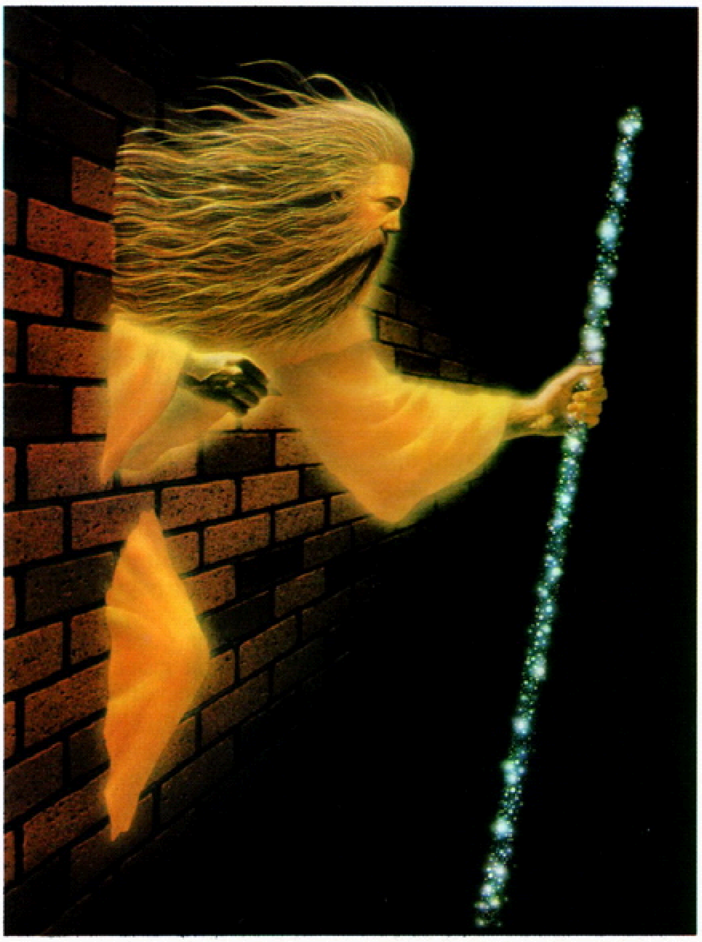
Allo stesso modo, l'ordine di un attacco suicida dato a una intera divisione non provocherà incubi decennali a chi lo ha impartito solo a condizione che a effettuarlo siano unità di cartone e non uomini in carne e ossa (salvo casi di insofferenza patologica di fronte alla sconfitta).

La creazione di questo rapporto giocatore-personaggio, di solito, è conseguenza dello stesso meccanismo di gioco; è un elemento cioè che, non previsto dalle regole e in modo automatico, si inserisce tra le componenti del meccanismo ludico.

Nei cosiddetti role-playing games (giochi di ruolo, in italiano), questa filosofia viene invece rovesciata: non è più l'identificazione a risultare determinata da altri elementi, ma è il gioco stesso che viene sviluppato in funzione dell'identificazione. In altre parole, prima si crea il proprio personaggio-strumento, quindi con esso si agisce nell'ambito di regole che ne limitano e indirizzano l'attività.

I Personaggi

A questo punto occorre precisare come questa "creazione" può avvenire, mantenendosi naturalmente sempre sul generale, dato che i sistemi trovati finora sono piuttosto numerosi. In linea di massima i meccanismi possono essere divisi in due categorie. La prima prevede una lista di personaggi, ciascuno già definito nelle sue componenti positive e negative, tra i quali scegliere il proprio. Questo sistema di solito viene utilizzato in giochi che simulano azioni tratte da libri o film famosi, quali *Star Trek, Dallas, Dune* e così via. In questo modo si possono ricostruire le avventure spaziali, ad esempio, della Enterprise, caricando i giocatori a bordo della nave e distribuendone competenze e incarichi.



Il secondo prevede invece una tipologia generale. Si può essere orchi o elfi, cavalieri o maghi; una volta scelto il "tipo", gli si attribuiscono le caratteristiche *in base a un punteggio che*, nel totale, è uguale per tutti i giocatori. Se il gioco è ben studiato e bilanciato, nessuno dei personaggi tra i quali scegliere, come pure nessun modo di distribuire i punti, deve permettere la garanzia di successo di fronte a ogni tipo di azione futura.

A questa prima fase del gioco si possono riferire, sia pure in modo superficiale, alcune caratteristiche psicologiche. Infatti dalla possibilità di strutturare il proprio strumento di gioco consegue che ognuno sceglierà un "carattere" adeguato al proprio: il giocatore aggressivo, è certo, uscirà alla ventura superarmato, corazzato e cattivissimo, mentre quello "politico" si doterà di agilità, diplomazia e, se possibile, di notevoli arti magiche.

Ciò, oltre a garantire una discreta variabilità nelle diverse partite, concede il piacere ulteriore di eventuali rovesciamenti di situazioni, rispetto alla realtà: un mio amico, timido e fragile, si presenta regolarmente con incredibili e superpotenti eroi da fumetto, il cui unico scopo è la distruzione di ogni tipo di mostro.

Gli ambienti

Come si sviluppa il gioco vero e proprio, una volta scelto lo strumento d'azione? Nel modo, in genere, più realistico (o pararealistico) possibile. Lo scopo del role-playing, infatti, è

quello di affrontare varie situazioni, per riuscire ad accumulare più punti possibile, uscendone vittoriosi. Queste situazioni vengono presentate in base a due sistemi: il primo, più semplice, prevede una distribuzione casuale, più o meno controllabile, in base a estrazioni di carte, lanci di dado o distribuzione di pedine-avventure coperte o mischiate; il secondo necessita della presenza di un giocatore giudice, al quale sono demandate scelte delle situazioni e attività del nemico comune.

Nel primo caso le possibilità di avere un buon gioco anche come solitario sono di solito alte; nel secondo, evidentemente, nulle. Dato che questa struttura si sviluppa sempre come un viaggio verso l'ignoto, di solito il gioco di ruolo viene ambientato in situazioni fantastiche (non per nulla il capostipite di questa categoria, *Dungeons & Dragons*, nasce nei sotterranei sconosciuti di un castello magico). Ma proprio la sua base di "confronto" con situazioni imprevedibili, premessa la creazione dello strumento per affrontarle, ha dato spazio a numerose esperienze anche in settori "seri".

Tralasciando di parlare degli psicodrammi, che altro non sono che giochi di ruolo senza regole (almeno in apparenza), molte esperienze di applicazione concreta sono state fatte nel campo degli esami di assunzione in grandi aziende. Soprattutto in USA, ma oggi la cosa prende piede anche da noi, si ricorre sempre più spesso a questi test; chi vuole un posto deve dimostrare di saper affrontare le situazioni tipiche ad esso collegate. Così l'esaminatore si trasforma in un giudice e propone varie avventure "aziendali" alle quali l'esaminato dovrà teoricamente far fronte in base alla propria personalità, dichiarata in anticipo.

Pare che la validità di questa prova sia particolarmente elevata, permettendo una valutazione immediata delle caratteristiche personali, riferite soprattutto a capacità decisionali, di scelta e di iniziativa. Su questa scorta si sono fatti tra l'altro anche tentativi di giochi veri e propri ma, pare, senza esiti particolari. Probabilmente porre problemi reali a chi vuole, nel tempo libero, dimenticarli, provoca reazioni di rigetto.

I giochi di ruolo hanno successo soprattutto quando sono ambientati in situazioni il più possibile sganciate dalla realtà, come la fantascienza o il Fantasy. Ne danno testimonianza i vari *Time Tripper*, gioco di viaggi nel tempo, *Pandora*, a cui si è già accennato su questo stesso giornale, *Dune*, la lotta per lo "spice" tratto dal romanzo di Frank Herbert, *Univers* o *VII Legio*.

Per quanto riguarda il campo Fantasy, da cui appunto il gioco di ruolo nasce, non si può dimenticare *Dungeons & Dragons* con i concorrenti (per ora solo americani) *Sword & Sorcery*, *Magic Realm* e *Sorcerer's Cave*, grazie ai quali il numero di mostri e posizioni magiche immaginabili hanno raggiunto cifre vertiginose.

Se l'elemento di ricerca è ben strutturato, però, si può utilizzare il role-playing anche in settori più concreti. Ne fanno fede due ottimi giochi non fantastici, *Sources of the Nile* e *Conquistadores*, di cui il primo è stato tradotto anche in italiano. Si tratta in entrambi i casi di giochi di ricerca storica, il primo ambientato nell'Africa Nera dei vari Livingstone e Ross, il secondo all'epoca delle invasioni (alla ricerca dell'oro Inca) da parte dei colonizzatori spagnoli e portoghesi.

Il Giudice

Nella struttura tipica del gioco di ruolo, accanto alla distribuzione casuale delle situazioni in cui agire, esiste l'alternativa del giudice. Questa originale figura di "giocatore fuori gara" merita un accenno particolare. Il suo compito è presentare le varie situazioni mano a mano che i giocatori avanzano nell'ambiente previsto dal gioco, ambiente in precedenza definito e strutturato dal giudice stesso in base a regole più o meno limitative.

La domanda che più spesso si sente fare a proposito di questa figura atipica è: "Ma il giudice si diverte?". Domanda più che logica, dato che il fine ultimo di un gioco è dare piacere a tutti coloro che vi partecipano. Premesso che una risposta assoluta non è, ovviamente, possibile, data la soggettività del termine "divertirsi", penso che una risposta possa venire da ciascuno di noi, una volta considerate le caratteristiche di questo ruolo.



Innanzitutto nelle mani del giudice stanno i destini di tutti i giocatori-personaggi, e questo elemento può essere già definito come un "potere nel gioco". Certo anche il giudice è vincolato dalle regole, ma in fondo è sempre lui che decide come utilizzarle. Inoltre, il giudice ha la possibilità di "vedere" oltre i limiti dei singoli partecipanti, dato che questi si muovono in un ambiente da lui creato in precedenza. Ciò, in caso di persone che sappiano godere del proprio potere (Freud dice che in tutti noi aleggia l'ombra del sadismo), può già costituire fonte di soddisfazione.

Essere giudice, infine, significa sapere con certezza che non si vincerà, ma anche che non si verrà sconfitti, e anche questo può essere un altro elemento da non sottovalutare. Tutto sommato, ritengo quindi che non ci siano problemi nel reperire questo "giocatore che non gioca". Non si spiegherebbe, altrimenti, il successo di un gioco come *Diplomacy*.

Forse, l'unico elemento che ne può frenare la diffusione è la necessità che il giudice conosca alla perfezione tutte le regole, che di solito non sono poche. Se infatti uno degli elementi positivi del role-playing consiste nel fatto che non è necessario, per i giocatori, conoscere a fondo il regolamento, il master deve invece padroneggiare tutte le norme in modo da poter consigliare, dirigere e definire le attività svolte dagli altri.

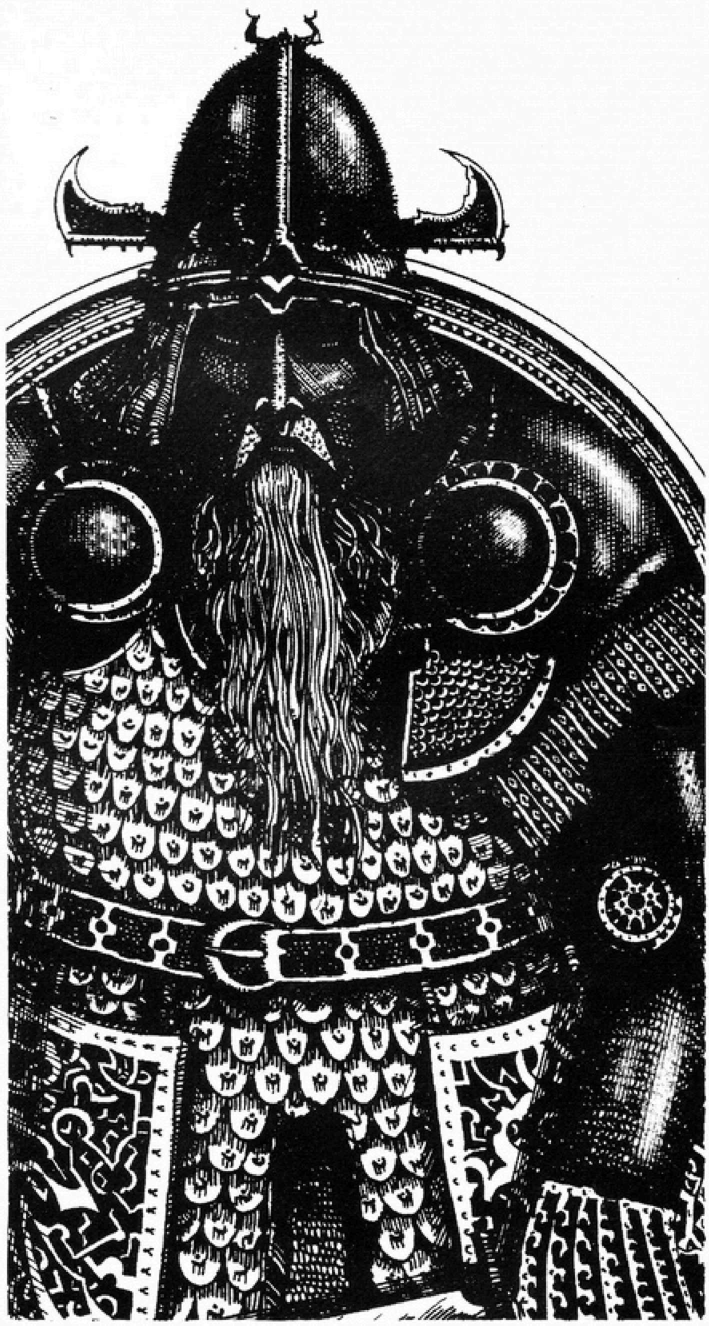
Azione e interazione

Il role-playing può essere giocato da un numero quasi illimitato di persone, poiché è prevista la creazione dei personaggi che vengono manovrati. Certo, oltre i sei giocatori accade spesso che l'attesa tra un turno e l'altro possa diventare troppo lunga, anche se le avventure degli altri, ben presentate dal giudice, possono risultare interessanti quasi quanto le proprie. Comunque sia, questi partecipanti devono poi giocare, e ciò avviene secondo due canoni generali: tutti insieme, in gruppo, oppure separatamente. In entrambi i casi, di solito, l'interazione tra i vari giocatori non sfocia necessariamente in un conflitto diretto. Semmai, viene sfruttato il meccanismo della collaborazione.

Nel sistema di gioco in gruppo, infatti, nessuno ha la potenzialità iniziale sufficiente per sopravvivere di fronte a tutti gli ostacoli. Così, perché almeno qualcuno possa vincere occorrerà sfruttare la cooperazione tra tutti i giocatori (i quali faranno poi comunque i veri punti "personali" lungo il tragitto comune). Nel sistema individuale, invece, ognuno segue la sua strada senza potere aiutare gli avversari, ma nemmeno ostacolarli. Si crea così una rete di solitari paralleli,

che non si muovono tuttavia per compartimenti stagni, ma in un ambiente comune a tutti. L'interazione tra giocatori risulta più sottile, ma comunque esiste: si può, ad esempio, scortare una nave spaziale nemica danneggiata da incontri con alieni. E sul tutto resta il piacere di seguire anche le avventure degli altri, cosa che, ripeto, è molto spesso già piacevole di per sé.

Questo modo di intendere il gioco (che almeno per l'Italia è nuovo) si presenta quindi in maniera assai interessante e comunque tutta da scoprire. Non è difficile prevedere che il fenomeno che si è verificato qualche anno fa per il wargame si ripeterà anche per i giochi di ruolo. A detta degli esperti e degli appassionati, sarà un altro passo in avanti nella scoperta del "pianeta gioco".



Se il drago diventa un "business"

di Sergio Masini

Intervista a Don Turnbull, distributore per l'Europa della statunitense TSR

Fisico snello, età fra i quaranta e i quarantacinque, capelli brizzolati, sguardo acuto, voce calma e armoniosa: Don Turnbull potrebbe essere un parlamentare della Camera dei Comuni o un professore di Cambridge. Invece è il distributore per l'Europa della ditta americana TSR, nonché uno dei maggiori esperti mondiali di *Diplomacy*.

Dire TSR significa dire *Dungeons & Dragons*, un gioco che riscuote da vari anni un successo notevole nei paesi di lingua inglese ma anche in gran parte d'Europa. Di questo tipo di hobby abbiamo avuto occasione di parlare ampiamente in uno dei primi numeri di Pergioco. Ne riparliamo anche in questo numero, attraverso la descrizione di una breve partita che lo stesso Turnbull ha arbitrato al termine di questa intervista.

Mr. Turnbull, da quanto tempo si interessa ai giochi intelligenti?

"Sin da ragazzo. Ho cominciato con le prime realizzazioni della Avalon Hill, poi sono passato a *Diplomacy* (ho diretto anche una testata specializzata) e infine sono approdato a *Dungeons & Dragons*".

Quante copie di D & D sono state prodotte fino ad oggi?

"Nella sola Inghilterra, 250 mila della versione "basic": ma bisogna ricordare che copriamo tutto il mercato europeo. Negli USA, invece, la versione "basic" ha totalizzato un milione e mezzo di copie. A queste cifre dobbiamo aggiungere quelle, variabili, dei diversi moduli e scenari, più i manuali e i cataloghi".

Don Turnbull ha in mano uno di questi cataloghi. È un "bestiario" favoloso e impressionante: alcune centinaia di nemici o poco rassicuranti compagni di viaggio che l'arbitro può mettere sulla strada dei giocatori. Egli stesso ne ha creato la maggior parte, ma, confida, la TSR riceve ogni giorno proposte di nuovi personaggi creati da "amatori" con tanto di disegni esplicativi, diagrammi e caratteristiche.

Quali sono le nazioni europee che consumano più giochi di simulazione?

"La mia visuale è ovviamente condizionata dall'attività con D & D. Posso comunque dire che al primo posto si colloca la Scandinavia, seguita dalla Francia con almeno duemila giocatori abituali di D & D e diecimila appassionati di boardgame. Segue la Germania. Non ho incluso l'Inghilterra, perchè qui l'hobby è ben più radicato: almeno 75 mila giocatori di D & D e più di mezzo milione di giocatori di wargame, inclusi quelli che adoperano modelli a tre dimensioni".

Avete già provato a tradurre D & D in altre lingue?

"In alcuni paesi il problema non è molto sentito, perché l'inglese è una lingua studiata sin dai primi anni di scuola. Stiamo comunque realizzando una versione tedesca e una francese del gioco "basic". Le maggiori difficoltà ci vengono dalle dimensioni dei regolamenti e dalla necessità che le traduzioni non travisino il senso delle parole. Basta un errore per rendere incomprensibili tutte le regole successive".

Finora trovare il gioco in Italia è stato piuttosto difficile: poche copie sparpagliate nei negozi specializzati, spesso introvabili proprio le versioni "basic" senza le quali è impossibile imparare a giocare. Quando "sfonderete" nel nostro paese?

"Non prima del 1983. Stiamo già pensando a una traduzione del "basic" per il 1984. Per ora aspettiamo che l'hobby della simulazione si diffonda maggiormente nel vostro paese e che aumenti il numero degli appassionati disposti a studiare regolamenti abbastanza complessi, anche se per D & D questa fatica è riservata più che altro all'arbitro, il Game Master o Dungeon Master come lo chiamiamo noi; gli altri giocatori possono partecipare senza aver mai visto prima il gioco e spesso questa ignoranza delle regole è un requisito indispensabile per rendere più attraenti le prime partite".

Dunque basterebbe che, almeno per il momento, cominciassero a nascere in Italia i primi Game Masters?

"Certo: in Inghilterra abbiamo addirittura la possibilità di istruirli e allenarli. D & D si basa molto sulla loro abilità e sulla loro capacità di tener desta l'attenzione degli altri giocatori, senza provocare eliminazioni troppo rapide, in modo che tutti possano divertirsi".

L'avventura nelle caverne

Cronaca quasi reale di una partita a "Dungeons & Dragons"

Siamo in quattro: Enrico Manfredi (il direttore del "Corriere Diplomatico", la più nota e autorevole testata specializzata per i giocatori di *Diplomacy*), un suo conoscente anch'egli appassionato di giochi intelligenti, la segretaria di Turnbull e il sottoscritto. Don Turnbull è in piedi con il regolamento e la mappa del gioco, nota soltanto a lui. Per tutta la durata della partita parleremo solo in inglese, ma un inglese comprensibilissimo, perchè il nostro Game Master gestisce e adopera diversi toni di voce come un consumato attore dell'Old Vic, il maggiore teatro di Londra.

Ci troviamo nella casa di Manfredi, a Pisa; ma mentre il sole tramonta, Turnbull ci spiega che invece ci troviamo in un villaggio al fondo di una vallata. Dalle montagne vicine calano periodicamente paurosi nemici per devastare il villaggio e attaccare i viandanti. Noi siamo un gruppo di avventurieri incaricati di stanare questi nemici dalle loro caverne. I tesori che eventualmente troveremo nel corso di questa impresa saranno nostri, e ci serviranno per acquistare armi e accessori migliori per le nostre future gesta.

Il Game Master apre una busta e ne estrae non meno di una dozzina di dadi a quattro, sei, dieci, dodici, venti facce. Ci invita a tirare i dadi: dobbiamo determinare le nostre capacità personali, il nostro coraggio, la nostra forza, la nostra intelligenza.

Eseguiamo docilmente. In base ai punteggi ottenuti diventiamo dei personaggi completi: due guerrieri, un religioso e un mago. Naturalmente siamo tutti alle prime armi: l'arbitro ci consiglia quali armi adoperare e quali attrezzi portarci dietro, compatibilmente con le nostre possibilità economiche, stabilite da nuovi lanci di dadi. Se il destino è troppo avaro con noi, l'arbitro ci consente di tirare ancora una volta.

Più o meno equipaggiati, cominciamo il nostro viaggio. Usciti dal paese, ci troviamo subito in mezzo ad una minacciosa boscaglia e vediamo i fianchi delle montagne che circondano la vallata. L'arbitro ci comunica che sono traforati dagli ingressi delle gallerie nelle quali si rintanano i mostri che dobbiamo affrontare. Assai poco entusiasti scegliamo uno degli ingressi ed entriamo. Ben presto si fa buio e dobbiamo accendere le torce. L'arbitro ci comunica che tutto è avvolto nel silenzio.

Siamo arrivati a un trivio: da che parte andare? Mentre ci poniamo questo interrogativo, uno dei guerrieri sprofonda in un trabocchetto. Dobbiamo salvarlo; è il più forte del gruppo. Per fortuna, a quanto ci fa sapere Turnbull, è soltanto ferito. Però è maledettamente pesante, e mentre ci accingiamo a tirarlo fuori dall'oscurità partono nella nostra direzione numerose lance, che per fortuna non ci colpiscono (in realtà, il Game Master ha deciso che almeno per il momento abbiamo già abbastanza guai).

Mentre il nostro sfortunato amico sta emergendo sanguinante dal trabocchetto, due goblin (specie di piccoli orchi) si scagliano contro il secondo guerriero e il mago, fortunatamente armato di coltelli da lancio. L'arbitro tira il dado per i goblin, noi tiriamo i dadi per la nostra vita; ci va abbastanza bene, e facciamo in tempo a stendere gli orchetti prima che ci possano fare danni.

Ammaestrati dall'accaduto, procediamo guardandoci le spalle e tastando il terreno. Ecco una porta. È chiusa. Cerchiamo di aprirla. Niente da fare, comunica il Game Master: bisogna abbatterla. Il religioso origlia: un sommesso respiro, come di un grosso essere che dorma. Ci ricordiamo di aver visto nella prima galleria una catasta di tronchi; il religioso si incarica di andarne a prendere uno per farne un ariete.



Aspettiamo, mentre nella galleria, fiocamente illuminata dalle nostre torce, cominciamo a sentire rumori minacciosi e "whispers", sussurri, come ci informa il nostro ineffabile arbitro. Finalmente il compagno ritorna; abbattiamo la porta ed irrompiamo nella stanza colpendo tutto ciò che ci troviamo a tiro. Abbiamo fatto bene, ci informa l'arbitro, perchè nella stanza ci sono altri quattro mostriciattoli che facciamo fuori rapidamente. Purtroppo nella stanza non c'è gran che, a parte un po' di provviste immangiabili; e appena ne siamo usciti veniamo attaccati da un branco di topi giganti particolarmente feroci.

Il mago sfodera l'unica parola magica che conosce (è un mago novellino, non dimentichiamolo): *"Sleep"*, "Dormi". Funziona? Bè, ci avverte il Game Master, solo in parte; i topi erano su due file, e così mentre la prima fila crolla a terra, la seconda ci salta addosso squittendo. Riuscite a immaginare quanto sia rumoroso lo squittio di un topo alto due metri?

La battaglia infuria e presto ci troviamo a mal partito. Ancora una volta l'arbitro fa del suo meglio per mantenerci in vita. Così, piuttosto, malconci, quando si alza la polvere ci troviamo in mezzo ad un mucchio di topacci morti, con una gran voglia di tornare a casa a curarci le ferite. Per fortuna il capo dei topi aveva una pesante borsa piena d'oro, che ci dividiamo fraternamente; e sorreggendo uno dei due guerrieri, che impallidisce per il morso velenoso di uno dei topi mannari, guadagnamo l'uscita, ripromettendoci di tornare alla carica un'altra volta, con maggiore esperienza.

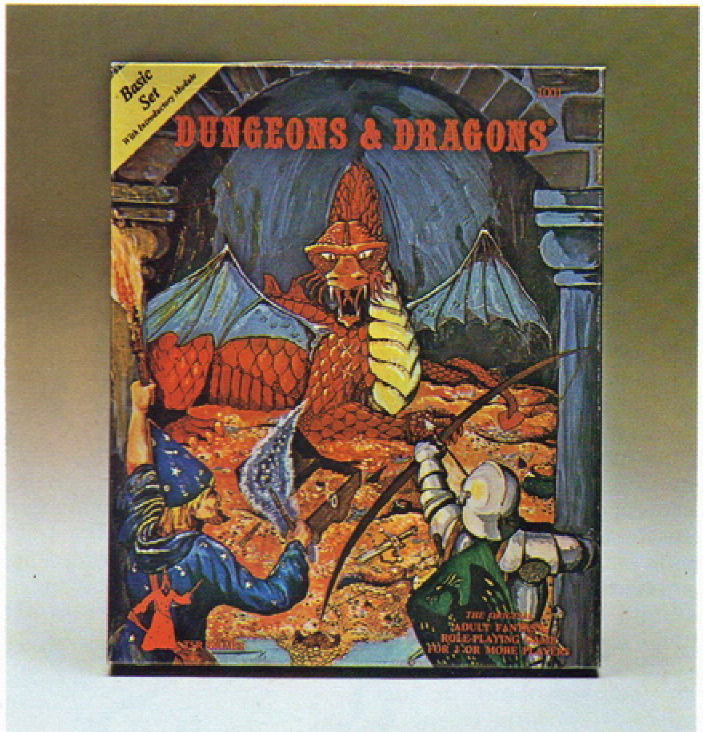
A questo punto, siamo pronti per migliaia di altre partite in scenari sempre diversi (predominano però

le oscure gallerie e i trabocchetti: che l'inventore di *Dungeons & Dragons* soffra di agorafobia, paura dei luoghi aperti, o piuttosto voglia incutere ai partecipanti la paura dei luoghi chiusi?).

L'essenziale è poter disporre di un bravo arbitro, che sappia interpretare le regole del gioco e all'occorrenza anche forzarle un pochino in favore dei concorrenti, se ciò permette al gioco di durare più a lungo. Non è necessario essere bravi come Turnbull; basta essere un po' attori, avere buona memoria e un pizzico di inventiva. Uno degli aspetti essenziali di *Dungeons & Dragons* è che non occorre vincere: l'importante è che il gruppo continui ad esistere, perchè non si può sopravvivere da soli in questi labirinti. Occorre la collaborazione di tutti. Il vero nemico è costituito da tutti gli esseri che l'arbitro, seguendo le regole, ci mette sulla strada in una sequenza del tutto imprevedibile e che l'arbitro stesso può solo in parte controllare. A mano a mano che i membri del gruppo acquisiscono esperienza, diventano capaci di affrontare nemici sempre più potenti e situazioni sempre più difficili.

La TSR, casa editrice del gioco, ha realizzato decine di moduli, scenari, cataloghi di mostri e affini; in più, riviste specializzate americane, inglesi e francesi ne sfornano sempre di nuovi: orchetti, draghi, zombie, animali misti presi a prestito dalla mitologia nordica, dalle leggende greche, dalla fantascienza, dai racconti dell'orrore, in una sfida continua all'immaginazione e ai nervi degli aspiranti giocatori di *Dungeons & Dragons*.

s.m.



La confezione di "Dungeons & Dragons" della TSR: è il capostipite dei giochi di ruolo e il più popolare dei giochi fantasy.

VII Legio: nello spazio un computer parla in latino



Ci sono voluti più di due anni di lavoro, ma *VII Legio*, il role-playing realizzato dalla International Team, mostra di essere uno dei prodotti più interessanti degli ultimi vent'anni nella storia dei giochi di simulazione. Certo, come tutte le autentiche novità dovrà affrontare critiche serrate nei prossimi mesi; ma per quanto è dato di vedere, la sequenza di gioco funziona, il regolamento è facile da ricordare e la durata di una partita è inferiore a quella di una simulazione "media". Inoltre, ha il merito di introdurre in Italia la formula del role-playing, un genere destinato indubbiamente a fare fortuna da noi, nei prossimi anni.

Esiste sempre, per ogni gioco, uno - che - conosce - le - regole e quindi si trova nella necessità di spiegarle agli altri, con ovvia perdita di tempo e trovandosi inevitabilmente in vantaggio nelle prime partite. Bene, in un gioco come *VII Legio* questo personaggio si pone "al di sopra delle parti" e diventa egli stesso arbitro, regista, filo conduttore della partita. Può dispensare consigli, aiutare, ostacolare, incitare i partecipanti. Questi ultimi non devono memorizzare lunghi e complessi regolamenti, ma solo calarsi in un universo alternativo, nei panni di comandanti di astonavi che portano i nomi delle armi delle legioni di Cesare: *Frombola, Gladium, Spatha, Hasta.*

Già, perché le avventure di *VII Legio* si svolgono in un lontano futuro di esplorazioni e guerre stellari, dove il latino è stato riscoperto come lingua franca e si adoperano le strutture statali e militari dell'antica Roma come modello per un'avveniristica Repubbli-



ca Solare. Dai pianeti — base di questo nuovo universo partono agili vascelli guidati da giovani ufficiali ambiziosi — i giocatori, appunto — che si perderebbero nello spazio se non fossero aiutati — ma fino ad un certo punto — dall'arbitro, nel ruolo di un apparentemente imparziale Spazio-Computer.

Scopo degli avventurosi esploratori, guadagnare punti che danno diritto alla promozione, e quindi al possesso di navi sempre più grandi e potenti. E i punti si guadagnano avvistando ed esplorando pianeti sconosciuti, dove si agitano, mordono, sibilano, stridono, rotolano, uccidono ben quaranta forme di vita minerale, vegetale e animale che sembrano uscite dall'incubo di un traduttore di *space-opera:* dall'*Amoeba* minerale che fulmina i nemici con una scarica elettrica ai *Subterranei*, giganteschi vermoni di oltre venti metri; dai velenosi *Radicales* agli *Alghidi*, dragoni d'acqua dal temperamento filosofico; dagli orridi *Tulii* ai misteriosi *Cronos*, che usano il tempo come arma; per finire in bellezza con gli *Anopheles*, maxi-zanzare da 15 centimetri.

Verso questa allegra compagnia possono essere svolte le missioni più diverse: eliminazione, cattura, intimidazione, alleanza, scambio mercantile, ricerca scientifica. A seconda dei risultati ottenuti si ottengono punti che danno diritto, come dicevamo, ad avanzamenti di grado e infine alla vittoria.

Il gioco, che prevede un numero illimitato di partecipanti (ma la quota ottimale va da tre a sette, più l'arbitro) segue uno schema molto semplice. All'inizio ciascuno dispone di una nave di limitate proporzioni, nei cui spazi deve ospitare equipaggi di legionari, armi individuali e di bordo, radar, computer e motori. Dal canto suo l'arbitro, nel ruolo del computer spaziale, predispone su un'apposita "Tabula Spatii" la posizione dei pianeti sui quali si svolgerà l'avventura. La "Tabula" ovviamente resterà segreta fino alla fine.

A turno, partendo tutti dallo stesso pianeta, i giocatori comunicano allo Spazio-Computer la loro rotta; a sua volta lo Spazio-Computer informa i concorrenti sul numero di pianeti da essi avvistati durante lo spostamento. Le possibilità di avvistamento dipendono dal numero dei radar disponibili a bordo delle singole navi; mentre dal numero dei computer di bordo dipende la quantità di informazioni che lo Spazio-Computer può fornire ad ogni turno sul pianeta avvistato e sulle forme di vita che lo popolano.

Quando ritiene di aver ottenuto un numero sufficiente di informazioni, il giocatore ordina alla sua nave di atterrare sul pianeta e sceglie la missione più remunerativa e sicura, in proporzione alle sue capacità. Gli scontri con gli alieni (manovrati dall'arbitro) sono tutt'altro che infrequenti, e le possibilità di fare punti sono circa pari a quelle di subire gravi sconfitte, inclusa la perdita della nave. Il livello basico è particolarmente veloce; ma il gioco prevede anche un livello avanzato, le cui caratteristiche principali sono la comparsa di navi aliene ostili, l'esistenza di alcuni rischi spaziali (Buchi Neri e simili) e l'influenza della personalità del comandante sull'esito delle missioni.

Una citazione a parte merita la veste grafica. Anzi, questa volta dovremmo parlare di veste editoriale, perché *VII Legio* è prima di tutto un libro da sfogliare con autentico piacere. Illustrazioni stupende, talvolta con un pizzico di ironia, e un testo curato nei minimi dettagli. I diagrammi sono quasi sempre ben leggibili (solo la "Tabula Spatii" è un po' troppo striminzita); una lettura attenta consente di estrapolare le regole dal testo "colloquiale" del regolamento e dei suoi allegati.

Forse, per gli ammiratori di regolamenti scarni ed essenziali gli ideatori di *VII Legio* si saranno fatti un po' prendere la mano dal gusto di creare scenari e personaggi; ma piace pensare che questo gioco possa anche essere collocato per qualche tempo su uno scaffale di libreria in attesa di trovare degli aspiranti "legionari"; e nel frattempo sia letto e goduto come un gradevole romanzo di fantascienza, con la possibilità di essere "riscritto" dagli stessi lettori.

Vita e opere di Sam Loyd, il più grande enigmista di tutti i tempi

E FU SUBITO ENIGMA

di Elvezio Petrozzi

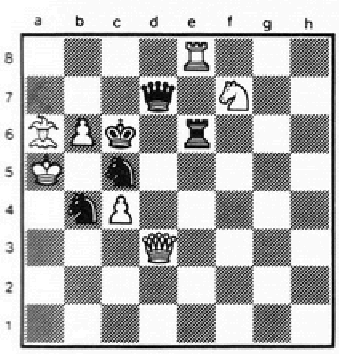
Gli asinelli magici, il Gioco del Quindici, Uscita dalla Terra, Teddy e i leoni: li ha inventati lui, assieme a migliaia di problemi scacchistici e matematici

Il 30 gennaio 1841 Thomas Loyd, facoltoso agente immobiliare di Filadelfia, si vede nascere in casa l'ultimo dei suoi otto figli al quale dà il nome di Samuel, subito abbreviato in un più affettuoso e comodo Sam.

Tre anni dopo la famiglia Loyd, ricettacolo di appassionati scacchisti, si trasferisce a New York. Qui trascorrerà la sua vita uno dei personaggi più famosi della seconda metà del XIX secolo.

All'inizio Sam conduce la normale vita di tutti i bambini, ma già a dieci anni impara, naturalmente in famiglia, a giocare discretamente a scacchi e comincia a essere preso da quel morbo scacchistico che più tardi lo spingerà ad abbandonare, a 17 anni, le scuole pubbliche che seguiva con notevole profitto.

Il 14 aprile 1855 i lettori del 'New York Saturday Courier' trovano nella rubrica scacchistica il seguente problema firmato da un certo S. Loyd:



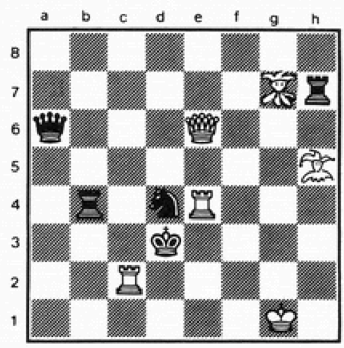
Il Bianco matta in 3 mosse

Pochi immaginano che si tratta dell'opera di un ragazzino di quattordici anni che diventerà il miglior problemista scacchistico degli Stati Uniti.

In quegli anni gli scacchi godono di un'enorme popolarità e tutti i maggiori giornali hanno una rubrica ad essi dedicata. Il giovane Loyd comincia subito a far valere la sua prorompente carica di inventiva e nel 1856, quando il 'Frank Leslie's Illustrated Newspaper' indice il primo concorso problemistico americano, è proprio lui a vincerlo.

Vince anzi due primi premi, quello per il '2 mosse' e quello per il '4 mosse' (il '5 mosse' viene vinto ex-aequo da James Loyd - fratello di Sam - e Marash).

Ecco il '4 mosse' premiato al concorso:



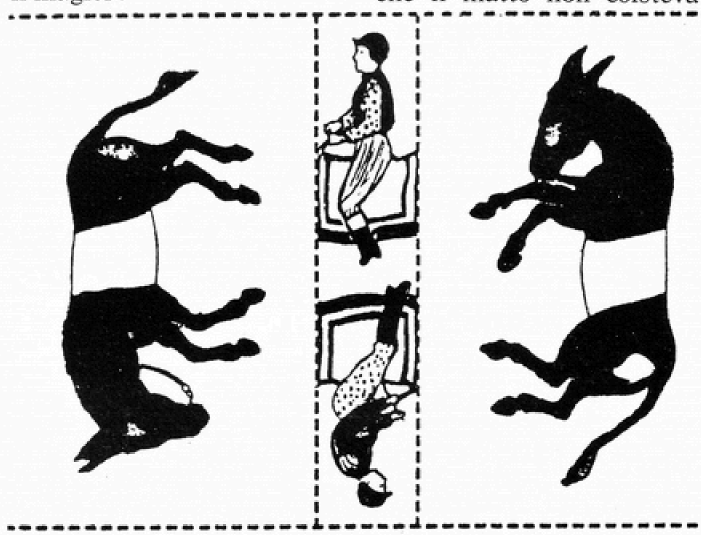
Il Bianco matta in 4 mosse

Gli anni che vanno dal 1856 al 1860 sono i più fertili; in quel periodo Loyd presenta circa 300 problemi: poco meno di quanti ne pubblicherà nei successivi 50 anni.

Di questi problemi, più di 60 compaiono sulla prima grande rivista scacchistica, "Chess Monthly", edita da Fiske e Morphy, e molti di essi sono firmati da Sam con degli pseudonomi.

Dopo questo periodo Sam si allontana per un po' dalla composizione sia per motivi familiari, sia per il calo di interesse che gli scacchi registrano in America a causa della Guerra Civile.

Nel 1861 Loyd disegna personalmente il primo indovinello di grande successo commerciale: 'Gli asinelli magici'.



In questo gioco ancor'oggi popolare si tratta di ritagliare la figura lungo i tratteggi e di sistemare, senza piegarli, i tre rettangoli in modo che i due fantini possano cavalcare i due somari.

P.T. Barnum acquista milioni di copie del giochetto e l'appena ventenne Loyd intasca in poche settimane qualcosa come diecimila dollari.

Nel 1867 Sam torna agli scacchi e fa tra l'altro la sua più importante apparizione agonistica nel campo, partecipando, in rappresentanza degli Stati Uniti, al Torneo Internazionale di Parigi; si scontra con Winawer, Kolisch, Rosenthal, Steinitz e altri: in tutto 13 giocatori.

Il suo piazzamento finale non è entusiasmante: il decimo posto. Lo danneggia la sua continua ricerca della combinazione brillante.

In questo torneo Loyd, opposto con il Nero allo spagnolo Golmayo, annuncia ad un certo punto un matto in otto mosse spiegandolo. Golmayo, impressionato, abbandona, ma in serata, durante la solita analisi collettiva, si scopre che il matto non esisteva anche se il Nero manteneva grosse possibilità di vittoria.

Nel 1868 viene pubblicata una raccolta di 2400 problemi scacchistici (*American Chess Nuts*) curata da Loyd e nella quale compaiono 350 suoi problemi, ma ormai egli si dedica quasi completamente all'invenzione di problemi e giochi meccanici.

Nel 1876 vede la luce la più famosa creatura del problemista americano, l'indovinello '14-15' o 'Box Puzzle', noto oggi come 'Gioco del 15'.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	15	14	

Come risulta dalla figura, il gioco consiste di un

telaio 4×4 all'interno del quale si possono muovere 15 blocchetti scorrevoli numerati da 1 a 15. All'inizio del gioco i numeri sono ordinati salvo l'inversione tra il 14 ed il 15. Obiettivo del rompicapo è rimettere a posto i due blocchetti e Loyd offre 1.000 dollari a chi gli consegnerà la corretta sequenza di mosse per raggiungerlo.

Naturalmente egli va sul sicuro poiché, come verrà dimostrato matematicamente da W.W. Johnson e W.E. Story tre anni dopo, la soluzione non esiste; ma intanto il gioco diventa una mania collettiva, varca l'oceano e arricchisce ulteriormente il già agiatissimo Loyd.

Nel 1878 Loyd conclude finalmente una sua raccolta di problemi scacchistici intitolata *Chess Strategy* (circa 500 problemi), ma il suo raffreddamento nei riguardi degli scacchi è tale che il libro viene stampato nella tipografia di Sam ad Elizabeth, nel New Jersey, solo tre anni dopo.

Dal 1890 gli viene dato l'incarico di curare una rubrica di giochi sul 'Brooklin Daily Eagle' e questo gli consente di dedicarsi completamente alla sua divorante passione problemistica.

Nel 1896 Loyd brevetta il più geniale dei suoi giochi meccanici: il famoso rompicapo 'Uscita dalla terra' di cui vediamo i due diversi momenti:

Un disco di cartone rappresentante la terra è imperniato su una base, anch'essa di cartone, sulla quale sono stampati i tratti conclusivi di 13 cinesini (a). Ruotando leggermente il disco, le parti combaciano in modo differente (b) ed uno dei cinesini scompare completamente.

In una versione immediatamente successiva, questo gioco viene distribuito in milioni di copie dalla Metropolitan Life Insurance Company che mette in palio dei premi per le migliori spiegazioni della scomparsa del cinese.

Negli ultimi anni di vita Loyd redige numerose rubriche di giochi sui vari giornali. Si spegne, ricco, famoso e sereno, il 10 aprile 1911.

Il figlio, Samuel Loyd junior, continua a curare le rubriche del padre sfruttando l'enorme quantità di materiale inedito lasciatogli dal genitore.

Nel 1914 viene pubblicata la gigantesca *Cyclopedia of Puzzles*, monumentale raccolta della fertilissima produzione di Sam Loyd senior. Pur brulicante di errori, soluzioni incomplete, errori di stampa, essa rimane la più grande ed eccitante raccolta di problemi mai pubblicata in un unico volume.

Tre perle di Sam Loyd

Dall'infinita collana di creazioni di Sam Loyd abbiamo sfilato tre perle: sicuramente non sono le più grosse né le più belle, ma a parte una preferenza strettamente personale ci sembra diano il senso della statura di questo 'genio' del tempo libero!

La prima evidenzia la sua abilità nel reinventare lavorando su temi apparentemente esauriti, la seconda può far capire in virtú di quale straordinaria vena egli divenne uno dei massimi problemisti di scacchi della sua epoca e la terza testimonia dell'ineguagliabile senso dell'umorismo che Loyd ha messo in tutte le sue invenzioni.

Teddy e i leoni

Dopo che nel 1896 aveva brevettato il celeberrimo rompicapo 'Uscita dalla Terra', Loyd si rimise 10 anni più tardi a lavorare sull'argomento.

Il risultato fu un nuovo, genialissimo 'vanishing paradox' che per alcuni versi superò addirittura il gioco originale.

In questa versione chiamata 'Teddy and the lions' l'impianto è il medesimo (disco ruotante su base disegnata), ma l'effetto è spettacolarmente diverso: da un'immagine che mostra sette leoni e sette cacciatori, mediante la solita rotazione, si ottiene il disegno di otto leoni e sei cacciatori.

Il personaggio che campeggia al centro del disco è una caricatura del 26° Presidente degli Stati Uniti, Teodoro Roosvelt, il quale non godeva la simpatia di Sam Loyd.

La beffa del Tangram

Moltissimi libri ed alcune enciclopedie dichiarano che il Tangram è un gioco vecchio di 4000 anni.

Alcune di queste pubblicazioni precisano che Tan, un leggendario scrittore cinese venerato come una divinità, fu il primo a ritagliare un quadrato di legno nei famosi 7 pezzi.

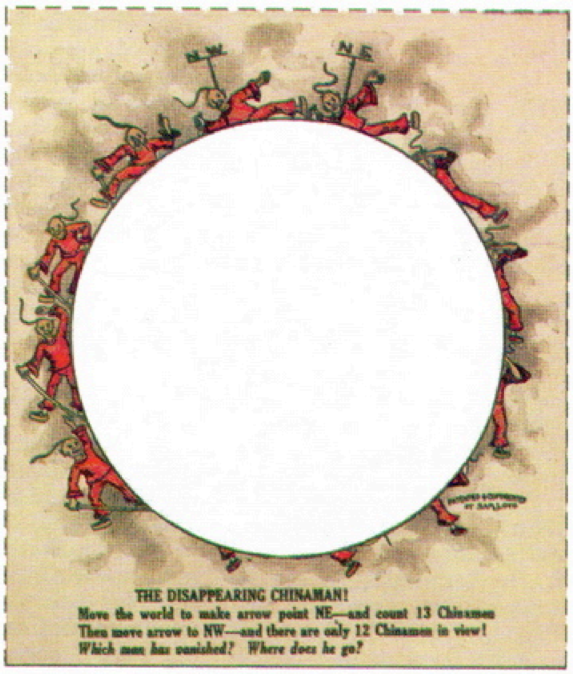
Egli scrisse in seguito sette libri dedicati alle figure componibili con essi disposte in modo da rappresentare i sette stadi dell'evoluzione del mondo.

Nel primo libro rappresentazioni simboliche del caos, nel secondo le prime forme di vita e poi via via pesci, uccelli, vari animali sino alla comparsa della razza umana. Ebbene, tutto ciò è falso!

Il responsabile di questo mito non è altri che Sam Loyd che nel 1903, a 61 anni ed all'apice della fama, pubblicò un libricino ormai introvabile intitolato "The Eighth Book of Tan, Part. 1."

Il rompicapo "Uscita dalla terra": risale al 1896 ed è il più famoso dei giochi meccanici di Sam Loyd.









"Teddy e i leoni", del 1906. Il personaggio al centro del disco, Teddy, è una caricatura di Theodore Roosevelt.

In questo libro, oltre a presentare centinaia di nuove eccellenti figure, Loyd riportava, inventandola di sana pianta, la fantasiosa leggenda sulle origini del gioco. Fu naturalmente la più grande beffa nella storia dei rompicapo.

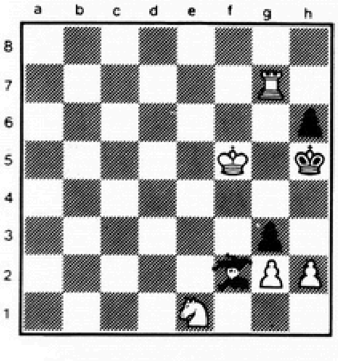
Carlo XII a Bendery

Loyd usava spesso accompagnare i suoi problemi di scacchi con divertenti racconti scritti da lui stesso o da Fiske, l'editore di "Chess Monthly"!

Di questi forse il più famoso è il seguente:

"Questo accadde nel 1713 durante la guerra turco-svedese, quando Carlo XII si trovò assediato dai nemici nella fortezza di Bendery. Carlo XII trascorreva il tempo pensando alla guerra e giocando a scacchi.

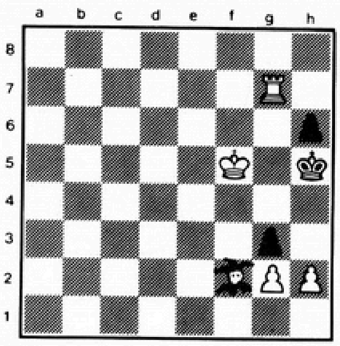
Spesso giocava con il ministro Grotusen. Un giorno la loro partita giunse alla seguente posizione:



Matto in tre mosse

Carlo XII, che conduceva i bianchi, annunziò matto in tre mosse. Ma non era riuscito a pronunziare queste parole, quando una pallottola turca attraversò la finestra e mandò in frantumi il Cavallo. Grotusen non potè trattenersi dal sobbalzare.

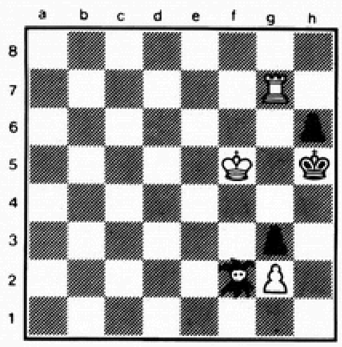
Carlo XII invece chiese tranquillamente di sostituire il pezzo fracassato con un altro Cavallo, invitando l'avversario a trovare il matto annunziato e facendo osservare che si trattava di un brillante matto. Ma dopo un momento Carlo XII sorrise ed esclamò: "Si può anche fare a meno del Cavallo! Ve lo posso regalare e darvi matto in quattro mosse".



Matto in quattro mosse

Aveva appena detto queste parole, quando una seconda palla fischiò e il Pedone h2 fece la stessa fine del Cavallo. Grotusen impallidì. "Avete dei buoni amici dalla vostra parte - disse Carlo XII senza scomporsi — È difficile prevedere se potrò battere i vostri alleati; voglio comunque vedere se si può fare a meno di questo infelice Pedone."

"Trovato! - gridò esultante Carlo XII - Con grande piacere vi annuncio che prenderete senza fallo matto in cinque mosse!"

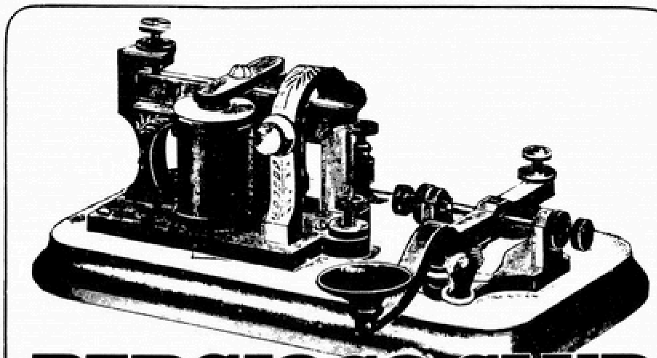


Matto in cinque mosse

E Carlo XII non lasciò andar via Grotusen, finché questi non ebbe dato la completa soluzione dei problemi.

Non c'è molto da stupirsi se, temendo il ripetersi di simili fatti, il ministro abbandonò il campo e passò dalla parte del nemico...".

LE SOLUZIONI DEI PROBLEMI SONO A PAG. 47



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate-Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Rivoli
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" Via Gramsci 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS via Durini, 5
LA GIOSTRA c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volschi, 41

Salò-Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHI Via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... **NOME** ....

VIA .... **CITTÀ** .... **PV** ....

Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
....

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano



grand MASTER MIND®

Cinque forme e cinque colori combinati per offrire una sfida di logica e intelligenza al massimo livello.
La più difficile ed attraente versione del MASTER MIND. Un gioco da "Scacchisti" che, con un interessante insieme di forme e di colori estende il possibile numero di permutazioni ad oltre un milione.
GRAND MASTER MIND è una sfida per i cervelli più acuti e per le menti più esigenti.

Lire 19.000

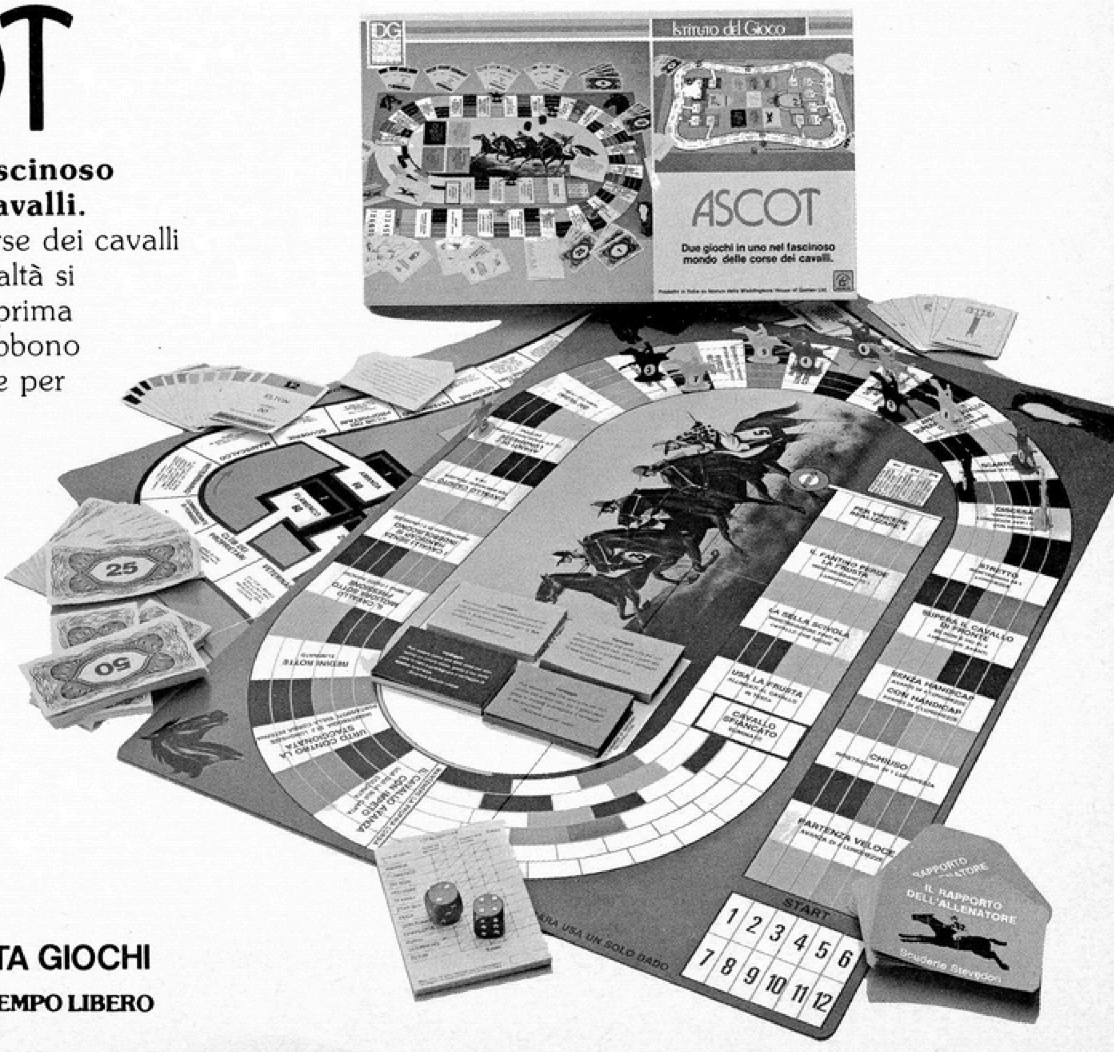
IDG Invicta

IDG·INVICTA GIOCHI

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

ASCOT

Due giochi in uno nel fascinoso mondo delle corse dei cavalli.
Il fascinoso mondo delle corse dei cavalli riproposto in ASCOT. In realtà si tratta di due giochi in uno: prima i giocatori, da due a sei, debbono allenare i propri purosangue per la corsa (più saranno abili, più i cavalli avranno la possibilità di vincere), poi, dopo l'allenamento, la gara vera e propria, avvincente come nella realtà.



Lire 19.000

IDG Invicta

IDG·INVICTA GIOCHI

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

RAZZLE



Gioco di parole, prodotto dall'Editrice Giochi.

Contenuto della scatola. Un vassoio di plastica; una guida scorrevole rossa; una clessidra; sei dadi alfabetici.

Sistema di gioco. Razzle (in inglese baldoria, eccitazione, ma anche e soprattutto confusione) è uno di quei giochi che gli inglesi chiamano di "word-finding". Si gioca in due, con i giocatori uno di fronte all'altro e i segnapunti azzerati. Prima di iniziare la partita, bisogna decidere se si andrà a cinque o a dieci punti. La guida scorrevole rossa — che serve per spostare e mescolare i dadi — viene collocata al centro del vassoio, i sei dadi alfabetici vengono posti — a caso — al centro della guida. La clessidra viene messa nell'apposito foro.

Si inizia mescolando i dadi: la guida scorrevole viene spinta di uno spazio in direzione dell'avversario. Questi, a sua volta, la spinge di due spazi, riportandola al centro e poi verso di voi. L'ultima mossa riporta la guida al centro del vassoio. Il gioco può partire: con le lettere visibili dei dadi, si cerca di formare una parola di quattro o più lettere. Chi la trova per primo, la annuncia a voce alta.

Le lettere che compongono una parola possono essere disposte in qualsiasi modo: da A L I T P U, per esempio, è possibile ricavare lati, tipa, pali, pula, lupa, pila, pulita, e cosí via. Sono valide, ai fini del gioco, tutte le parole di senso compiuto reperibili in un comune dizionario della lingua italiana. Non sono ammessi nomi propri, parole straniere, abbreviazioni e contrazioni.

Chi annuncia per primo la parola spinge la guida di uno spazio verso l'avversario. I dadi, che si saranno nuovamente mescolati, presentano nuove lettere da cui estrarre un'altra parola. Anche in questo caso, chi la trova per primo la annuncia a voce alta e sposta la guida di uno spazio verso l'avversario. Ogni volta che la guida raggiunge e tocca la sponda opposta a quella di un giocatore, questi segna un punto a proprio favore.

Regole speciali. Sul semplice meccanismo di gioco che abbiamo descritto si innestano le regole circa le sfide, le parole sbagliate, i pareggi e la risistemazione dei dati.

Sfida: se la guida è già stata spostata e il giocatore non riesce a trovare una parola, può passare la patata bollente all'avversario, pronunciando la parola "sfida" e facendo partire la clessidra. L'avversario avrà dieci secondi per trovare e annunciare una parola. Se ci riesce, sposta la guida di uno spazio, se fallisce la spostate voi.

Parole sbagliate: se incorrete in questo errore, il vostro avversario spingerà in avanti di uno spazio la guida.

Pareggi: quando i due giocatori pronunciano una parola nello stesso momento, nessuno dei due acquisisce un vantaggio e i dadi vengono rimescolati in modo da poter proseguire.

Risistemazione dei dadi: dopo ogni punto segnato ciascun giocatore può, se lo desidera, cambiare le facce dei dadi all'interno della guida prima che l'avversario la riporti al centro.

Commenti. L'Editrice Giochi è — giustamente — famosa per la bontà dei propri giochi di parole: Scarabeo e Paroliere ne costituiscono un esempio. Ma anche ai migliori può capitare di avere idee non eccessivamente originali, ed è il caso di Razzle.

Il gioco presenta essenzialmente due difetti: è piuttosto semplicino nella struttura (con Paroliere, cercare le parole era assai più divertente) e, soprattutto, ha un meccanismo di competizione ansiogeno, che fa leva più sulla prontezza dei riflessi che sull'abilità lessicale. Infine, c'è il dubbio che si vada un po' troppo per le lunghe prima di terminare una partita.

SMOKER'S WILD



Produttrice Dubreq Limited (U.K.) importato da Avalon Hill.

Contenuto della scatola. Una mappa fustellata su cui sono riportati due percorsi, uno per i giorni di vita del fumatore e uno per gli anni. Due dadi a sei facce. Dieci pedine colorate. Banconote da 10, 20, 50 e 100 Koffs (tradotto, "colpi di tosse"). Otto carte professione. Ventiquattro carte "have a puff" (imprevisti). Dodici carte-marca di tabacco.

Sistema di gioco. Spostando il proprio segnalino sul circuito esterno dei giorni (ad ogni giro completo avanza di uno spazio anche quello interno degli anni) si possono incontrare varie caselle: "sigarette" che aumentano, grazie alla pubblicità, la vostra capacità di fumare; "professioni", che arricchiscono i detentori della carta corrispondente; "have a puff", imprevisti, che, invece di essere sul tavolo a disposizione di tutti, vengono scelti pescandoli tra quelli in dotazione a un altro giocatore; "vacanze", in cui ci si estrania dal gioco e quindi non si consuma il proprio tempo per uno o due turni; "I quit", in cui si può tentare di smettere di fumare pagando uno psichiatra.

Su questo percorso ripetuto si circola, iniziando da non-fumatori, ma prendendo molto velocemente il vizio. Più sigarette si fumano e più scorre veloce il tempo (il gioco parte dal presupposto che ogni sigaretta, nella realtà, costa circa dodici minuti di vita).

Scopo del gioco è vedere, nella versione veloce, chi ha più tempo da vivere al momento del primo decesso, che si verifica quando un giocatore raggiunge l'ultima casella del percorso-vita. Nella versione più lunga vince l'ultimo sopravvissuto.

Il denaro che circola durante una partita serve soprattutto per pagare i professionisti del circuito esterno (agente delle tasse, avvocato, eccetera), ma anche se così finisce, nessuna paura: la società dei tabacchi può prestare qualsiasi cifra (in cambio di un corrispettivo in tempo-vita, naturalmente). Lo stimolo maggiore per i partecipanti è dunque soffocare di fumo i propri antagonisti, accelerando così il più possibile il loro decadimento fisico.

Commenti. Questo divertente gioco di percorso, il cui scopo è indubbiamente quello di far smettere di fumare (anche se si può dubitare della sua efficacia pratica), attrae più che per il sistema di gioco intrinseco (la fortuna ha evidentemente una parte da leone) per tutti i giochi di parole nascosti in ogni carta e casella.

Tutte le marche di sigarette presentate, per esempio, sono storpiate a fini "ecologici": per esempio "Unlucky Stroke" (sfortunato infarto) al posto di "Lucky Strike". Anche le scritte sul pacchetto servono la causa: "Rich Death Blend" (mistura ricca morte) corona il pacchetto di "Wince Tongue". I due famosi grifoni rampanti della "Pale Male" (Pall Mall) reggono una lapide su cui è inciso "RIP". Insomma un pesante invito ad abbandonare il vizio.

VITA DEI CLUB

Vendo Third Reich (seconda edizione) della Avalon Hill, in ottime condizioni, oppure lo scambio con War & Peace, sempre della Avalon. Cerco giocatori di Third Reich, Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom, The guns of August, Fortress Europe, Anzio, Submarine e Bismarck. Telefonare ore pasti a Maurizio, 06/7672513.

Vendo o scambio Blitzkrieg dell'Avalon Hill. Telefonare a Giovanni, 02/4562943.

Desidero scambiare i seguenti boardgame — tutti in ottimo stato —: Wohrom (IT), Afrika Korps (AH) e Crusader (SPI). Telefonare a Ciro, 081/640090.

Cerco giocatori di Othello anche per corrispondenza. Rivolgersi a Gianfranco Cilia, via Alessandro Paternostro 4, 90133 Palermo.

Cerco i numeri 5 e 6 di Ariel (SPI). Sono interessato anche ad altri numeri in cui siano stati presentati giochi. Vendo inoltre: Afrika Korps, Battle of the Bulge e Dune (AH) e Sorcerer (SPI) nuovi e un'accurata traduzione in italiano delle regole basiche di Dungeons & Dragons (TSR). Prezzi da concordare. Scrivere a Giorgio Cambini, via Cassa di Risparmio 35, 57100 Livorno.

Cambio cassetta Space Invaders per videogiochi Atari con cassetta Superman. Telefonare dalle 15 alle 19 a Luciano Morpurgo, 02/2133030, via Monte Nevoso 15, 20090 Segrate (Milano).

La Mam sml (società a magia limitata) di Massimo Longo, Agostino Carocci e Massimo Senzacqua ha studiato, tradotto e giocato quasi tutto ciò che esiste su Dungeons & Dragons. Chiunque sia interessato a dare o ricevere contributi su tutto l'argomento ci scriva. Sono graditi interventi di maghi del tredicesimo livello. Ghouls, mummie, spettri e vampiri sono pregati di attendere ulteriori notizie prima di farsi "vivi". Massimo Longo, via Cardinal Pacca 19, Roma. Agostino Carocci, tel. 06/6254780, dopo le ore 20.

Vendo i seguenti giochi: Waterloo e Magic Realm (AH), Outreach (SPI), e Kroll & Prumni (IT), tutti in ottime condizioni. Telefonare a Massimo, 06/484016, ore pasti.

L'Aigi provinciale di Roma, in collaborazione con il centro culturale "Il Voltaire" e gli altri circoli della città organizza, per il periodo maggio-giugno, dei corsi di insegnamento di alcuni giochi da tavolo ai quali seguiranno iniziative analoghe nel prossimo autunno. Nel periodo indicato sono previsti i seguenti corsi: backgammon, giochi di simulazione, go. Chiunque desideri ulteriori informazioni può rivolgersi alla segretaria de "Il Voltaire", ore 10-13 dal lunedì al venerdì, tel. 06/4956251.

Cerco, a Reggio Calabria e dintorni, appassionati con i quali giocare (Master Mind, boardgame, ecc.) ed eventualmente fondare un circolo. Telefonare a Nuccio Croce, 0965/57536.

Vendo o scambio Squad Leader e Gettysburg (AH), i numeri 84 e 86 di Strategy & Tactis con giochi, Jena e Waterloo (IT). Cerco giocatori sopra i vent'anni nella zona Riva-Trento. Rivolgersi a Tiziano Manfredi, via Roma 139, 38065 Mori (Trento), tel. 0464/98920, dopo le 20.

Vendo giochi per computer Apple II. Sono giochi di ogni genere (simulazione, sportivi, spaziali, avventura, ecc.) e ci sono anche programmi di scacchi (il famoso Sargon II e il nuovissimo e fortissimo Mychess. Scrivere a Roger Stewart, viale Mugello 7, 20137 Milano, o telefonare allo 02/736375.

Vendo Final West Wall, Nordafrica, Seelowe (SPI) e Bismarck (AH). Telefonare ore pasti ad Alessandro, 081/667281.

Cerco appassionati disposti a giocare per corrispondenza i seguenti giochi SPI: Spies e Sinai. Scrivere a Francesco Vigiani, località Ripa Donnini, Reggello (Firenze).

Gioco in vacanza

Caro Pergioco,
sono una delle organizzatrici dell'iniziativa "Gioco in vacanza - estate 1982", sorta per permettere a chi è appassionato di giochi, a qualsiasi livello, di trovarne a disposizione una vasta gamma, da quelli tradizionali ai più attuali ad alcuni inediti da sperimentare.

La vacanza ha quattro turni settimanali dal lunedì al sabato, nel mese di luglio, e si svolge a Roccastrada, un paese a 500 metri di altezza, che dista 40 chilometri da Grosseto e 50 da Siena.

A ogni turno settimanale possono partecipare otto-dieci persone, che vengono ospitate in una casa colonica da gestire assieme a chi organizza il soggiorno.

Il programma prevede l'utilizzo di diverse categorie di giochi: da tavoliere; di abilità individuale; strategici e di simulazione; all'aperto e di movimento.

L'organizzazione pratica della giornata e della settimana terrà conto delle preferenze di ciascuno nel contesto della vita comunitaria.

Il tempo non impiegato per il gioco può essere utilizzato per passeggiate ed escursioni nella zona, che è ricca di attrattive paesaggistiche e artistiche; inoltre, nel periodo estivo, le iniziative culturali, folkloristiche e sportive sono frequentissime.

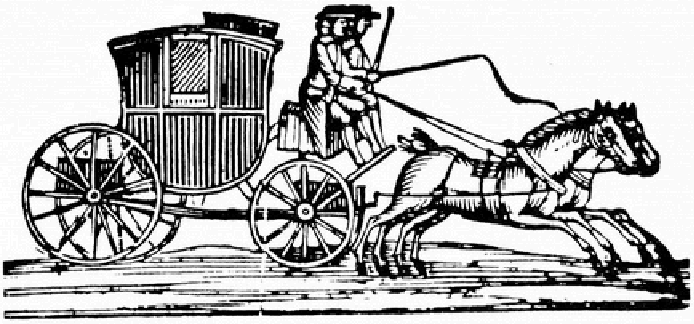
Credete che i lettori della rivista possano essere interessati?

Fiorella Collivadino
Carnate (Milano)

Crediamo di sì. Chi fosse interessato, comunque, può scrivere a Fiorella Collivadino, via Rossini 16, 20040 Carnate (Mi) o telefonare allo 039/672995 per prenotare, entro il 30 aprile. La quota settimanale è di lire 135 mila e comprende l'utilizzo dei giochi, il soggiorno con pernottamento e l'uso della cucina. Nella prenotazione, occorre precisare la settimana prescelta.

Informazioni sul Mark V

Ho letto, sul numero di gennaio di "Pergioco", l'articolo sugli incontri fra scacchiere elettroniche che hanno avuto luogo presso il Circolo Filologico di Milano.



LA POSTA

Poiché mi sembra che il Mark V abbia delle buone prestazioni, vi sarei molto grato se mi forniste nome e indirizzo dell'importatore italiano.

Aldo Barale
Cuneo

Presto fatto. Mark V è distribuito in Italia dal dottor Alfredo Gentili della Avalon Hill Italiana. L'indirizzo a cui scrivere è: via Mazzini 112, 56100 Pisa.

Plausi e rimbrotti

Cercherò di essere conciso. Un plauso e un rimbrotto.

Bravi per essere la prima rivista italiana che si occupa di giochi. Meno bravi per la genericità in troppi settori.

Chi gioca ha bisogno di esempi, di commenti, di schemi ed analisi (bravi per Go e Backgammon, mentre pessimi per i wargames). Non si gioca solo per divertirsi ma per "vincere"; cercate quindi di insegnare le malizie del gioco.

Su qualsiasi rivista estera si commentano decine di nuovi giochi: voi vi riducete a uno o al massimo due esempi (che fine hanno fatto i gruppi-test?). Ci sono libri sui giochi: fatene elenchi e critiche. Era ottima l'idea di un gioco al vostro interno (Polonia, Borodino, eccetera), che fine ha fatto?

Remo Chiosso
Grugliasco (Torino)

Dice il proverbio: cento teste, cento pareri. Accade anche con i nostri lettori. Ma andiamo con ordine.

Punto primo: l'accusa di genericità, se non andiamo errati, è rivolta soprattutto alla rubrica di boardgame. Ci pare un'accusa ingiusta e "faziosa". La rubrica dedicata al boardgame è la più ampia tra quelle ospitate da "Pergioco": in media, quattro-cinque pagine per numero. Tante, rispetto alle altre rubriche (e ci sono i lettori di opposta fazione che protestano). Poche, in assoluto, rispetto alla marea di giochi di simulazione presenti sul mercato.

Ma "Pergioco" è una rivista che si occupa anche *di boardgame, non solo di essi: deve pensare alle varie fasce di lettori, e anche ai lettori che si avvicinano al mondo del gioco e ai curiosi in genere, che da un eccesso di tecnicismo sarebbero intimiditi. Pergioco, insomma, non è né vuole essere una fanzine: è quindi necessariamente generica sia sulla simulazione che su molti altri settori.*

Secondo punto: i giochi da noi recensiti. Anche questa è un'accusa che ci sentiamo di respingere. Gli unici giochi che potremmo recensire a manipoli sono i boardgame: e qui vale quanto detto sopra. Quanto agli altri giochi, le riviste estere possono permettersi **di recensirne otto o dieci a** *numero (ma, a parte l'americana "Games", non ci risulta che esistano dei mensili di giochi all'estero) perché si trovano di fronte a centocinquanta-duecento novità annue, mentre da noi è tanto se arriviamo alla cinquantina.*

Per finire: questo mese offriamo un gioco, e quest'iniziativa continuerà. A partire dal prossimo mese, i gruppi test ripartiranno. Quanto ai libri, abbiamo sempre recensito tutte le novità nazionali e seguiteremo a farlo. Per i libri esteri, abbiamo in serbo un'iniziativa che partirà nei prossimi mesi.

È morto Georges Perec

Il tre marzo scorso è morto a Parigi Georges Perec. Aveva 46 anni. La sua faccia, con una buffa barbetta, appariva tutte le settimane sul periodico "Le Point", ad accompagnare le parole incrociate, che Perec firmava. Erano piccoli schemi, ma difficilissimi: di suo Perec scriveva le definizioni, arzigogolate come enigmi, eleganti come epigrammi.

Anche i libri che Perec scriveva erano costruiti come giochi complicati. Perec sapeva giocare e giocava sempre. E siccome i giochi sono oggetto di un preciso discredito, Perec godeva di un preciso discredito, soprattutto presso i critici letterari italiani, che lo accusavano di affidarsi a trovate "smaccatamente esterne e gratuite".

In realtà Perec viaggiava su altri binari. Membro di quel famoso "Oulipo", Ouvroir de Littérature Potentielle, di cui fu gran maestro Raymond Queneau, Perec credeva alle "contraintes", agli ostacoli, a quello che una volta da noi si chiamava "fren dell'arte".

Scriveva libri che si potessero leggere sia dalla prima lettera della prima parola della prima riga della prima pagina, sia dal senso opposto; libri senza la lettera E; libri con una vocale sola (la E).

Questi libri non potrà mai leggerli chi non sa il francese. Ma il suo libro più impegnativo, *La vita. Istruzioni per l'uso*, dovrebbe uscire, più o meno "tradotto", da Rizzoli, fra un mese, fra un anno. Ne riparleremo. È una specie di enciclopedia sui giochi, tutta centrata sui "puzzles".

A Genova in maggio il gioco è didattico

La terza edizione del Salone Italiano del gioco creativo e del libro gioco, Educagioco, si svolgerà a Genova dal 6 al 10 maggio sotto il patrocinio del Ministero della Pubblica Istruzione.

Tale patrocinio riconosce la specializzazione e la professionalità della rassegna, che opera al fine di sviluppare un periodico contatto tra produttori e operatori attorno a quegli strumenti e quelle attrezzature che, invogliando il ragazzo al gioco, di fatto costituiscono un autentico strumento didattico.

L'organizzazione della terza edizione è in corso, e raccoglie un interesse crescente tra i produttori italiani di giochi creativi e tra gli importatori delle maggiori aziende estere. Tra le partecipazioni di rilievo riguardanti il settore prescolare e della prima infanzia sono già annunciate quelle di Artsana Chicco, MB Italy e Fisher Price. Nel settore degli arredamenti scolastici, tra le partecipazioni più importanti sono fin d'ora confermate la Gazzola, la Cooperativa Rinascita, la Cooperativa Tosoni, Arredi Gonzaga e Itam.

Nel 1981 Educagioco si sviluppò su una superficie di circa 15.000 mq., raccogliendo 153 espositori di 15 nazioni, ma si ha ragione di ritenere che l'estensione della mostra e il numero dei partecipanti saranno quest'anno superiori, offrendo così un quadro più vasto del settore alle categorie interessate che, oltre agli operatori scolastici, annoverano i librai, i cartolibrai e i commercianti di giocattoli all'ingrosso e al minuto: sono queste infatti le categorie alle quali è riservato — dietro invito — l'accesso alla mostra.

Particolare cura viene dedicata quest'anno dalla Fiera di Genova alla sensibilizzazione del mondo della scuola e degli amministratori degli enti pubblici anche attraverso iniziative e dibattiti che si svolgeranno nel corso di Educagioco. Sono previsti una tavola rotonda su "Gioco e scuola" e un convegno presieduto dal prof. Fabbroni sul tema "La ludoteca razionale", convegno che avrà la consulenza dell'Associazione nazionale delle ludoteche.

In occasione di Educagioco viene inoltre indetto un interessante concorso tra i ragazzi, chiamati a disegnare l'aula scolastica che preferiscono.

Alla classe vincitrice del concorso, che è patrocinato da "Il mensile di Barbapapà", verrà assegnato come premio l'arredamento di un'aula corrispondente alle caratteristiche disegnate dalla proposta.

Il concorso nasce dal proposito di conoscere come il ragazzo vede e si vede nella scuola, facendo acquisire informazioni che possono utilmente ispirare anche i produttori di attrezzature scolastiche.



Mettersi in tasca i video-games da bar

I piccoli grandi elettronici, così li hanno affettuosamente ribattezzati i giocatori incalliti.

Piccoli perché sono "Slim" (sottili, in inglese). Stanno comodamente in una tasca e, da quest'anno, con i giochi-orologio, anche al polso.

Grandi perché hanno prestazioni da fare invidia ai più sofisticati giochi da bar.



La loro caratteristica principale, dal punto di vista tecnico, risiede nel fatto di essere a cristalli liquidi, il che si traduce in un ridottissimo consumo di energia e in un conseguente aumento delle ore "da giocare".

Fino a ieri gli Slim della giapponese Tomy, importati in Italia dalla TG Sebino di Cologne Bresciano, erano solo due: lo Slim Racing, microbolidi stilizzati che si inseguivano lungo lo schermo in ben cinque giochi di diversa difficoltà; e lo Slim Shooting, in cui robot e carri armati si affrontavano a colpi di cannone e pistola in sette diversi tipi di battaglie con due livelli di complessità. Alla linea si aggiunge oggi lo Slim Line Space, un gioco di sensazionali battaglie spaziali dove non manca proprio niente: piogge di missili e meteoriti, formazioni di UFO in azione e basi missilistiche in movimento. Anche lo Space si mantiene fedele alle caratteristiche dei suoi colleghi: non un solo gioco, quindi, ma ben quattro diverse e appassionanti battaglie extragalattiche in cui salvare la Terra mentre si fa la fila al casello autostradale o si aspetta che apra il botteghino del teatro.

Per chi non vuole fare neanche la fatica di mettersi il gioco in tasca, la Tomy propone i video-game da polso che servono anche da orologio.

Sono due, un bowling ed un golf: in entrambi basta la semplice pressione di un pulsante per avere l'ora esatta, oppure la sveglia, oppure ancora un cronometro preciso fino ai decimi di secondo.

Nel bowling bisogna abbattere i dieci birilli tentando di fare strike e spare, come sulle vere piste; nel golf la partita è sulle nove buche.

Petrus

amaro digestivo olandese

